昭和63年 9月16日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第18号通巻55号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250 YEN

ファミコン必勝本



超人気RPG
徹底必勝ガイド
イース

最新画面写真を大公開!!
ファイナルファンタジーII

最新情報★ベニー松山の開発者直撃公開質問状で
その全貌がついに明らかに…
ウィザードリィII

最新生情報!!
スーパーマリオブラザーズ3

源平討魔伝

最新ソフト徹底紹介
サトルとエリカの夢冒険／ファンタジーゾーン2／スペースハリアー／燃えろプロバスケット／霊幻道士／孔雀王／ナイトライダー／キック&ラン／ドナルドダック／アメリカ大統領選挙／コナミック・スポーツ・イン・ソウル／貝獣物語

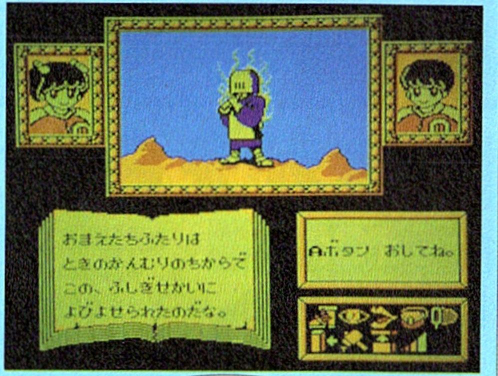
好評連載中!!
PCエンジンクラブ
小説ウィザードリィ
ウィズ友の会
シミュレーションゲーム入門講座

1988 Vol.18
9月16日号


キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO
たけしの国から、こんにちは。
カレー屋タケちゃん
4849
きん 100
ちから 0
こんき 4まい
かーど
へい いらっしゃいまし なにを ごしょもうぞ?
しょくじする そとへでる
愛と希望のファミコンソフト
たけしの戦
サイコロ振って、諸国を歩けば、抱腹絶倒、珍道中。誰でも遊べる、4人で騒げる、バラエティゲームをビートたけしが作った！ ファンキー坊主に、パンクのかごや、バニー姿のお茶屋の娘………と、ぞくぞく出てくるキャラたちは、みーんなどっか変わり者。一本で5度おいしい。5つのハチャメチャストーリーに、数々のチャレンジエリアを盛り込んだ、前代未聞のファミコンソフト。この秋、日本のお茶の間は、この一本で幸せになれる。


キミもタイトーの広告に出てみないか。
タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、左のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！
あて先：〒100 千代田区内幸町2-2-3 日比谷国際ビル10F タイトーファミコン事務局
横瀬 美樹ちゃん
東京都品川区に住む、小学3年生。好きな授業は、体育というとってもオチャメなひょうきんガール。
平沢 伸晃くん
東京都足立区に住む、小学5年生。好きな授業は、算数と体育。将来は、タレントを希望。
菅原 恒良くん
千葉県千葉市に住む、小学5年生。好きな食べ物は、牛の肉。将来は、コンピュータ関係の仕事を希望。
国風雲児
ファミリーコンピューター用ROMカートリッジ
11月発売予定
予定価格5800円
株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340
ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です ©TAITO CORP. ビートたけし 1988


まっくろだぁ!!


おまえたちふたりは
ときのかんむりのちからで
この、ふしぎせかいに
よびよせられたのだな。
Aボタン おしてね。

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

新学期だあ!! 久しぶりに友達に会うと、ミョーに話がはずんじゃったりするんだよね。なにしろ40日分の情報を伝え合わなくちゃいけないんだもんね。



今回の注目ソフト

カセットにボード・フィギュア・カードがついて4900円とお買得の『源平討魔伝』。30位から9位へジャンプ!

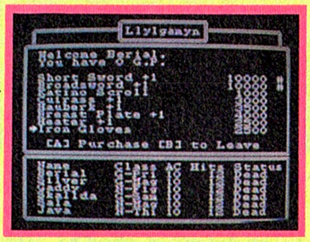
読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.17のアンケート・ハガキより——

発売直前の『イース』がどこまで延びるかが、今回のポイントでした。『ドラクエIII』以来、ほとんどなかった本格RPG。夏休みという条件も加わって、待ってましたと期待度は高まるばかり。『ウィザードリィII』、『ファイナルファンタジーII』と合わせて、RPG御三家といったところだね。『スーパーマリオ3』もウケてたつぞ。

ウィザードリィIIトップの座に! 光栄の三国志、急浮上!!

発売はまだまだ先のウィザードリィIIがスーパーマリオ3をおさえてトップの座に。とはいえ、超大物マリオのこと、一瞬の気のゆるみというべきか。3、4位のRPG大作2本はやはり強い。今回、注目されるのは、ナムコと交替するように急浮上してきた光栄の三国志。信長級のロング・ヒットになりそうな気配。10位以下でめだつのは、バンダイのキャラクターもの。賛否あるもののやはり前人気という点でキャラクターものは強い。いまひとつスケールの大きいソフトが少ないこの秋のファミコン戦線、次号はどうなるか?



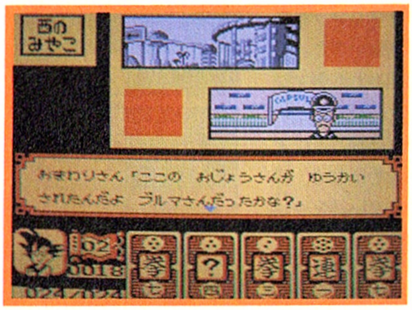
順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	3	ウィザードリィII	アスキー	217
2	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	183
3	6	ファイナルファンタジーII	スクウェア	152
4	2	イース	ビクター音楽産業	145
5	26	三国志	光栄	126
6	15	ファミコンウォーズ	任天堂	77
7	19	コナミックスポーツ イン ソウル	コナミ	45
8	10	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	44
9	30	源平討魔伝	ナムコ	43
10	16	不如帰	アイレム	42

順位	前回	タイトル	メーカー
11	8	ベストプレープロ野球	アスキー
12	—	ファミコンジャンプ	バンダイ
13	5	燃えろ!! プロ野球'88決定版	ジャレコ
14	—	魁! 男塾	バンダイ
15	—	SDガンダムワールド2	バンダイ
16	—	ウルトラマン倶楽部	バンダイ
17	27	Might and Magic	学研
18	—	ファンタジーゾーンII	サン電子
19	—	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ
20	—	亀の恩返し	ハドソン
21	—	ストライダー飛竜	カプコン
22	19	大戦略	ボーステック
23	27	忍者龍剣伝	テクモ
24	4	三国志 中原の覇者	ナムコ
25	25	ウィザードリィ	アスキー
26	—	マッドシティ	コナミ
27	—	ロックマン2	カプコン
28	—	孔雀王	ポニーキャニオン
29	—	桃太郎電鉄	ハドソン
30	22	アキラ	タイトー

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

『ドラゴンボール大魔王復活』が１位になりました。発売直後は１位をとり続けた野球ゲーム群でしたが、『燃えろ!!～』は惜しくも2位。人気キャラ悟空に行く手をはばまれた感があります。『ファミコンウォーズ』は4位。ホップで、しかも大量オンエアCMのわりには伸びずといったところ。同じくゲーセンのヒット作、『ファイナルラップ』も動きは地味。ゲーセンでは同時期のライバルだった『熱血高校～』を抜けなかったという結果に。『飛龍の拳II』も粘ってます。　(ヒラ坊)



戦闘・移動にカードを利用する新システム。おなじみのキャラクターも全員登場で前作を上回る人気に。キャラクターものは強いですね、やっぱり。

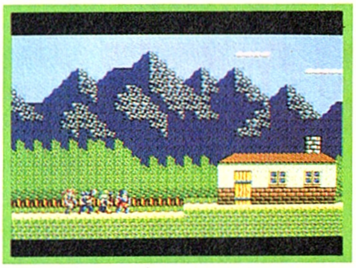
	前回		
1	―	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
2	―	燃えろ!! プロ野球'88 決定版	ジャレコ
3	―	究極ハリキリスタジアム	タイトー
4	―	ファミコンウォーズ	任天堂
5	―	ドラゴンクエストIII	エニックス
6	3	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
7	―	ファイナルラップ	ナムコ
8	―	カケフくんのジャンプ天国スピード地獄	ビック東海
9	7	飛龍の拳II	カルチャーブレーン
10	―	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト

●パソコンゲーム TOP 10

『Y's II』が8位まで後退したと思ったら、入れ代わりに『ソーサリアン』の追加シナリオ&ユーティリティーディスクが一等賞。おっとよく見ると追加シナリオとユーティリティー別々でも5位6位ではないですか。10分の4、つまり5分の2が日本ファルコムのソフトとは、大したものです。もうかってまっか。

お次は5分の1を占めるコナミ。『激ペナ』と『パロディウス』もずいぶん息の長いゲームになりました。でも今まではコナミの牙城だったMSXもじわじわ他メーカーに崩されつつあります。油断禁持！　(ベニー松山)

	前回	タイトル	メーカー/機種
1	―	ソーサリアン(追加シナリオ&UD)	日本ファルコム/PC-8800、X1turbo
2	―	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ/MSX2
3	―	エグザイル 破戒の偶像	日本テレネット/PC-8800
4	―	パロディウス	コナミ/MSX
5	―	ソーサリアン(追加シナリオ Vol.1)	日本ファルコム/PC-8800、X1turbo
6	―	ソーサリアン(ユーティリティーディスク)	日本ファルコム/PC-8800、X1turbo
7	―	アークス	ウルフチーム/PC-8800・9800
8	1	Y's II	日本ファルコム/PC-8800・9800、X1、MSX2
9	―	アレスタ	コンパイル/MSX
10	―	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ/PC-8800



『Y's II』→『ソーサリアン』と日本ファルコムのトップリレー。

●アーケードゲーム TOP 5

夏のゲームセンターにさしたる変動はなく、またまたまたまた『ワースタ』が1位。落ちては再び顔を出す『エースアタッカー』は返り咲きなので、まったくのTOP5初登場は『リードアングル』のみとなりました。ずっぽしハマッたギャング映画の世界が再現されたこのゲームは、温泉街の射的屋をホーフツさせるシンプルなゲーム性が売り物です。さて、今後は? これから秋にかけては、10月のAMショーを前後に新作がかなり出てくるので、お楽しみに。　(ヒラ坊)

テーブル型

	前回		
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	4	ゴールドメダリスト	SNK
3	3	リングの王者	コナミ
4	―	エースアタッカー	セガ
5	―	リードアングル	テクモ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	3	ギャラクシーフォース	セガ
3	2	コンチネンタル・サーカス	タイトー
4	4	ホットロッド	セガ
5	―	アフターバーナー	セガ

●以上の集計は、キディランド(東京　原宿)、奥野かるた店(東京　神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

発売されるソフトが少ないのは寂しい。本数が多くても、良いソフトが少ないのはもっと寂しい。隠れた宝石ソフトを発掘する、レビューコーナーです。

9月2日〜9月16日発売スケジュール

日付	タイトル	メーカー
9/2	ファミコン名人戦	SNK
2	魔塔の崩壊	ポニーキャニオン
13	マニアックマンション	ジャレコ
13	キック&ラン	タイトー
16	霊幻道士	ポニーキャニオン
16	コナミックスポーツインソウル	コナミ



■ココナッツジャパン
■発売中 ■カセット(1M+64K)
■¥5800

スーパーピンボール

魔雀のアタリ牌をピンボールゲームによって出し、得点、ゲームクリアするというユニークなピンボールゲーム。1P〜4Pでゲーム可能。

●プレイヤーはそれぞれ〝持ち牌〟を指定され、その〝アガリ牌〟をピンボールのボーナス面で獲得することでゲームクリア。もちろん〝あがり手〟によって得点も違ってくる。ピンボールにゲームクリアとマルチプレイヤーの要素を持ち込んだのが新しい。単なるピンボールとしてもそこそこ遊べる。(ハルク)

●ピンボールのゲーム。思いっきりブッ飛んだ発想の通常のマシンではできないこと。それじゃなきゃ、きっちりと再現された気マジメなヤツを期待してました。で、結論はというと〝どっちつかず〟。麻雀が入ったことによってゲーム性が高くなったわけではなく、球のハジキも決していいわけでもない。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■SNK ■カセット(2M)
■発売中
■¥5900

ファミコン名人戦

対コンピュータ戦、2人対局、詰将棋のモードがある将棋ゲーム。7手詰までの詰将棋を無限に作成できる機能が付いている。

●おしなべて将棋ゲームというのは、将棋を覚えたての、向学心旺盛な人が買うんだと思う。その意味で名人戦は、3〜4級を目指す人向け、としておこう。だが、詰将棋モードは作成機能が付いて、ハイクオリティなのでプレイヤーが仮に有段者になったとしても遊ぶことができる。そこがエライ。(ヒラ坊)

●敵が考えてる時間が短いのがとってもいいですね。平均すると40秒〜1分くらいかしら。このゲームには、リーグ戦などのいろんなモードがついていて親切そう。でも新鮮さが……? これから出る将棋ゲームは、ネットワークシステムと連動するような内容が欲しいと思ってます。駄目!?(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



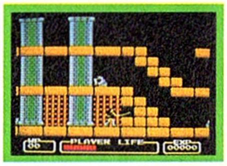
■ポニーキャニオン
■発売中 ■ディスク(両面)
■¥3000

魔塔の崩壊

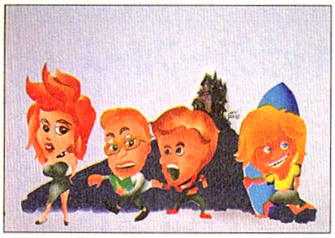
バベルの塔を舞台にしたRPG風横スクロールアクションゲーム。塔内は5つのレベルで構成されている。

●一見、ドラキュラ風なんだけど、実体に似て非なるゲーム。グラフィック、アクション、ストーリー、どれも今ひとつ魅力を感じないんだよね。なんだか出来の悪いパソコンのアクションゲームをしてるみたいなんだ。3000円のディスクソフトだからって面白さも半分でいいってことはないよね。(ハルク)

●前号P53の欄外〝おっかないタイトル〟で堂々1位に支持されたこのゲーム、実はゲーム内容もおっかないのです。ソフトを買うでしょ、プレイし始めるでしょ。すると10分後にね、アブラ汗が出てくるワケ。しまった! ツインビーとドンキーコングに書き換えてくればよかったってね。(CB成沢)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



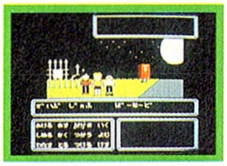
■ジャレコ ■カセット
■9月13日発売 (2M+64K)
■¥5500

マニアックマンション

ルーカスフィルムのパソコンAVGからの移植。スクロール画面での移動、複数の解答手順、マルチエンディングとユニークな構成。

●アメリカでヒットしたルーカスフィルムのAVGってことで期待したんだけどね…。もう少しFC的アレンジを加えても良かったんじゃないってのが正直な感想。ちょっとゼイタクかな。ドラマチックなインサートシーンや10人10様のマルチキャラ&ストーリーなんてのは、けっこう斬新なんだけどね。(ハルク)

●パーティー制、マルチストーリー、カットシーン、いろいろと新しいシステムを意欲的に取り入れている、その姿勢は評価したい。けど、実際にプレイしてみると…タルイのだ。アメリカ人の感覚にはあってるのかもしんないけどね…。それに、誰が作ったかってことを、第1のウリにしないでほしい。(北枕獲)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



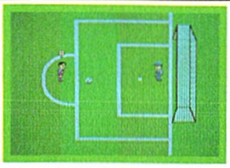
■タイトー　■ディスク(両面)
■9月13日発売
■¥3300

キック&ラン

対コンピュータ、vs 2プレイヤーのほかに、2人対コンピュータの対戦もできるサッカーゲーム。操作できるキックの種類が多い。

●サッカーゲームって、ある意味じゃ地味なわけね。何せ、もともと得失点が少ないスポーツなんだもの。じゃ、プレイヤーはどこに爽快感を求めるかというと、なんといっても豪快なパスワークに尽きると思う。でも「キック&ラン」のパスは少々小粒。試合展開の"次"が読めてしまうんだよな。（ヒラ坊）

●このゲームって、2人が同じチームになってCPと対戦できるという、新しいタイプの同時プレイがおもしろいんだよね。全チームに個性をもたせてあるから、けっこう変化に富んだトーナメント戦も味わえるし。でもさ、キャラのスピード感やゲームテンポが、イマイチとろっぽいんだよな。（しんすけ）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



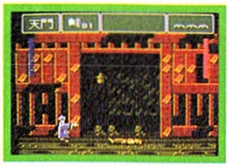
■ポニーキャニオン　■カセット
■9月16日発売　(2M+64K)
■¥5900

霊幻道士

映画「霊幻道士」のゲーム化作品で横スクロールの格闘型アクションゲーム。キャラクターの精緻でゆったりとした動きは絶品。

●やっぱり、このゲームはキャラクターのアクションでしょう。アニメーターをスタッフに加えて作られたというだけあって、ホントに自然でリアルな動きをする。ゆったりとした、そのなめらかな動きには、なんともいえない味がある。その他には？　と聞かれても困るんだけど、一見の価値はあります。（ハルク）

●一般にキョンシーは両足そろえてピョンピョン跳ね、鋭い爪で襲いかかってくる。ま、このゲームではその動きに忠実に、なめらかに作られているわけで、それがウリになってるんだな。で、その結果デカイ奴も小さい奴も、女キョンシーも1面のボスもみーんなそういう動きしかしないのだった。（ベニー松山）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥(½)♡
熱中度	♥♥(½)♡♡
総合評価	♥♥(½)♡♡



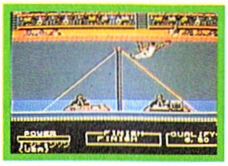
■コナミ
■9月16日発売
■¥5500
■カセット(1M+1M)

コナミックスポーツ イン ソウル

ハイパーオリンピックのソウル版。水泳、陸上からカヌー、ハングライダーまで、全部で14種目のスポーツゲームが楽しめる。

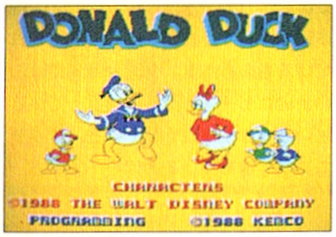
●盛りだくさんの内容で、なかなか遊べるがFC本体のコントローラ以外（ハイパーオリンピックのコントローラもダメ）は対応しないのがつらい。それぞれの競技はボタン連打が基本操作だから指は非常に疲れる。このタイプのゲームは、友だちとVS的に遊ぶのがやっぱり楽しいね。（ハルク）

●かつてのハイパーシリーズの流れをくむオリンピックゲーム。14種目もの競技が楽しめてしまうリーズナブルな1本だ。1つ1つの競技はかなりしっかり作ってある。ただ、イジワルなのは、ハイパーショットはおろか、拡張ジョイスティックすべて対応不可能なクセに、やたら連打させるところ。（S-MAN）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥(½)♡♡
総合評価	♥♥♥(½)♡



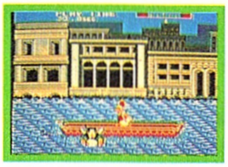
■コトブキシステム　■カセット
■9月21日発売
■¥5800

ドナルドダック

ドナルドダックとデイジー（2P用キャラ、ドナルドの恋人）が主人公のスポーツ(?)ゲーム。ホッピング、ピザ運びなど6種目。

●殺伐とした世の中の一条の光ともいうべき真っ直ぐなゲーム「ドナルドダック」。しごく単純なゲームが6種類はいってって5800円は少々お高めとは思うけど、まあ親が子供に買ってあげるゲームとしては何よりも良くできているから、プレゼント商品として見ればお手頃な値段とも言えるね。（高城）

●キャラの動きがドナルドダックそのもので、イメージを壊さないのはすごい。このシンプルなつくりのソフトの前で小難しい話だけは禁物。お嬢様お坊ちゃまが和気あいあいとやるにはもってこいだ。これで情操教育も兼ねると思えば安いものさ。ただし親指の大きい子ばっかりになっても知らないっと。（Y・A）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



■ポニーキャニオン
■9月21日発売
■¥5800
■カセット(2M)

孔雀王

同名マンガからのゲーム化。RPG的要素を盛り込んだAVG。ストーリーはFC用のオリジナル。

●AVGにRPG的風味、バトルモード（体力、気力、攻撃力、守備力の要素）を加えたところがミソ。攻撃の手段として"術"が設定されるところも孔雀王らしいね。AVGとしての面白みは？　というとチョット考えてしまうんだけど、無条件的孔雀王ファンならオススメできるんじゃないかな。（ハルク）

●今までのAVGに欠けていたRPG的要素を加えたとゆーことで、画期的なゲームだとは言える。シナリオはヒジョーによく練られているし、キャラの個性も生かされている。なのに、いまひとつノリが悪い。どうやら、事務的なコマンド選択が、全体の流れを崩してるみたいだね。（ニュータイプ竹田）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥(½)♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

夏休みの思い出で、みんなまだ胸がいっぱいかな！　家族で旅行に行ったり、友達とゲームをしたり。楽しかった思い出は忘れないうちに絵や文章にして、形に残しておくのがオススメだゾ。

NEWS　ニュース

ユニーク！ タイの「攻略本」入手!!

夏休みに海外旅行に行ってきた、なんて友達が、キミの周りにもいるかな？　最近は特にオリンピックを控えた韓国や、ツアーが目白押しの台湾などの東南アジアが人気の的だけど、今回は、インドシナ半島の中央にある情熱の国「タイ」に焦点をあて、レポートしてみよう。（といっても、夏休みを利用して、たまたま行っただけなんだけど）タイの産業は米を中心とした農業と、スズ、鉄などを中心とする鉱物資源によって支えられている。貿易赤字で経済的には苦しいが、バンコクを歩いている人々は外見的には日本人とまったく変わらない。

日本語のソフトで遊ぶ子供たち

レンタル・ソフトは1回110〜220円!!

ここ、バンコクはタイの主都、国全体の人口の30%を占め、政治・経済・文化の中心地である。バンコク1の繁華街「Siam Square」には、東急・ジャスコと日本でお馴染みのデパートが立ち並んでいる。そのショッピング・センターの中の1つ「マーブルクロンセンター」の中にファミコンショップは2軒。どちらも名前は「MARIO SHOP」だ。どうやらここは貸し出し専用の店らしい。ガラス張りのショーウインドウの中にあるソフト（もちろん日本のものだよ）から自分がプレイしてみたいソフトを選んで、奥にセットしてあるファミコンを使ってその場でプレイするのだ。日本のゲームセンターのノリだね。時間無制限でソフトによって20・30・40バーツ（タイの通貨の単位だ）と3ランクの価格が設定されている。現在1バーツ＝約5.5円だから、110円〜220円ぐらいでプレイできることになる。値段的には、日本のゲームセンターと同じくらいだけど、屋台のそばが、10バーツで食べられるバンコクでは、これはかなりゼイタクな遊びなのだ。遊びに来ているのは、親といっしょの小学校低学年〜高学年が中心。やはり中流家庭以上の子供に限られているようだ。各家庭にファミコンが浸透するのはまだまだ先のようだ。



▲購入した本はこの袋に。でもこれも、3Dホットラリーの広告のコピーなのだ



攻略本もさまざまこちらは160円前後で

同じ「マーブルクロンセンター」の書店で、ゲームの攻略本を探してみた。あるある。コミック誌と並んで、「聖闘士星矢」「キャプテン翼」「ファイナルファンタジー」など、種類もさまざま。価格は30バーツ（165円）前後、ところが、これらはすべて、日本で出版されている攻略本のコピーなのだ。当然タイ語に翻訳されているけどね。中には、日本語の上にそのままタイ語が印刷されているものもある。韓国や台湾ではこのテのコピー本が数多く出回っているというウワサは良く聞くけど、タイがここまで進んでいるとは……。

「キャプテン翼」人気はタイでも顕在だ!!


▲レンタルショップ「MARIO SHOP」。入口のモニターでは、「パンチアウト」のデモプレイが……。店内は明るい。

「MARIO SHOP」で人気ソフトのベスト5を聞いてみた。（右表）日本の4月〜6月ごろの人気ソフトとほぼ同じ動きを示しているね。ただし「ギャリバン」や「超惑星戦記メタファイト」は日本よりも、はるかに人気度が高い。日本のソフトでプレイしているタイの人達にとって、コトバ（日本語）がわからなくてもプレイできるアクションゲームに人気が集まるのは当然だ。逆に、「キャプテン翼」や「聖闘士星矢」などのキャラクターもののゲームには、タイ語でのキャラクター名のリストやデータが必要になってくる。攻略本の役目の1つはこれだ。「MARIO SHOP」ではキャラクター名の対応表を見ながらプレイできるようになっている。「キャプテン翼」や「聖闘士星矢」は、ゲームとしてだけじゃなく、キャラクターとして、フィギュアやプラモデルなどの人気も高いようだ。また、「ヒットラーの復活」「カイの冒険」「レインボーアイランド」「熱血高校ドッジボール部」が新着ソフトとして注目を集め始めている。

タイのファミコン人気ベスト5

順位	ゲームタイトル
1	C. TSUBASA
2	DRAGON QUEST III
3	GALIVAN
4	SEINT SEIYA II
5	METAFAIGHT

NEWS ニュース

Sの情報誌だ！

「ファミコン必勝本」読者のキミたちにとって、ゲームのことを誰よりもはやく、誰よりも詳しく知りたい気持ちはとーっても強いハズ。

「ファイナルファンタジー」でおなじみのスクウェアが、スクウェアのソフトを誰よりもはやく紹介してしまう情報誌を出してしまうのだ。(必勝本のライバルになるかも…)

どんな内容かは、もちろん期待の「ファンタジーゾーンII」のエピソードや最新情報がぎっしり。その他、スクウェアのソフトに関する情報もたくさん載っているから、スクウェアのソフトファンにとってはたまらないおハナシだよね。

この情報誌が欲しい人は封筒に200円分の切手を同封して、〒111 東京都浅草郵便局留(株式会社スクウェア)情報誌希望係まで。住所、氏名、電話番号、学年を忘れずに書いてね。

また、この情報誌のタイトルも同時に募集しているから、カッコイイ名前を考えて上記の住所に送ってね。



NEWS ニュース

孔雀王のV!!

「週刊ヤングジャンプ」で好評連載中の「孔雀王」。オリジナルアニメーションビデオに引き続き、今度はファミコンMSXIIとして、9月21日にポニーキャニオンから発売されることが決定した。この「孔雀王」発売を記念して、アニメーション「孔雀王 鬼還祭」の見どころと"SPLASH"が歌う、「レプリカントスキャンダル」(作詞・作曲・編曲：高見沢俊彦)を収めたシングルビデオをポニーキャニオンで製作した。これを本誌読者10名にプレゼント。

応募方法は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記の上、〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 ファミコン必勝本「孔雀王シングルビデオプレゼント係」まで。今回製作したビデオはVHSのみなので、ベータしか持ってない人はあきらめるかどこかでベータのテープにダビングする努力をしてネ。

9月15日消印有効



PRESENT プレゼント

RC&テレカ！

9月30日にパック・イン・ビデオから発売される新作ソフト「ナイトライダー」を記念して「ナイト2000」のラジコンカーを3名に、オリジナルテレフォンカードを20名にプレゼントします。



応募方法は、ハガキに住所、氏名、年齢、学年(職業)、電話番号を明記の上、〒102 東京千代田区麹町5－5－5 JICC出版局ファミコン必勝本「ナイトライダープレゼント係」まで。

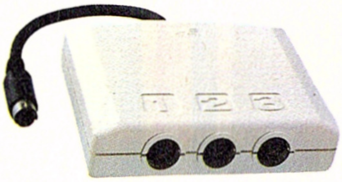
「ナイトライダー」(TVの)の続編も放送日未定ながら、現在予定されているらしいから、ナイトライダーファン人口は、ますます増えそうだね。

プレゼント締切は9月15日消印有効。なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

GOODS グッズ

3人用マルチタップ

PCエンジン専用の3人用マルチタップ「JOYTAP3」が9月下旬、ハドソンより発売される。これで、「パワーリーグ」や「ワールドコート」をはじめ、「遊々人生」など、友達といっしょにプレイできるようになるのだ。ウレシイね。価格1890円。



BOOK ほん

公式ガイド発刊

エニックスからドラゴンクエストIIIの公式ガイドブックが発行された。(オールカラー・192P・定価680円)あくまでも手引き書であって解答書ではないと前書きにあるように、ゲームをさらに楽しむためのデータが満載されている。とくにモンスターやアイテムのデータ集がマニアにも楽しめる出来になっている。



TELEPHONE でんわ

電話でゲーム

おなじみテレフォンアドベンチャー。第9弾は「次元からくり漂流記」。時空を超えて繰り広げる大冒険だ。電話番号は、東京：03(236)9988／札幌：011(821)9000／新潟：025(267)7000／長野：0262(35)8000／京都：075(751)7700／倉敷：0864(34)5500／広島：082(252)0000／北九州：093(521)9911



ALBUM アルバム

ベストアルバム

GMOからリリースされている4枚の「コナミ・ゲーム・ミュージック」から、人気・グレードともに高いゲームミュージックを選んだGMO・コナミ初のベストアルバム「コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル」が発売されているのはもう知っているかな。

Side A／1. ツインビー 2. グラディウス 3. ギャラクティック・ウォーリアーズ 4. 沙羅曼蛇 5. 特殊部隊ジャッカル

Side B／1. 魂斗羅1魂斗羅~密林の戦い~迷路要塞1~迷路要塞2~凱旋1(2)流血の滝~氷の要塞~戦慄の鼓動~凱旋2(3)SANDINISTA~GAME OVER~RANKING 2. A・JAX

A・B両面合わせて54分11秒。貴重なオリジナルバージョンに注目だね！



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎水曜夜6時～6時30分

9/7 "ファミッ子情報局"では「たけしの戦国風雲児」を特集、最新情報をおとどけします。"マイケルにチャレンジ"は「キャプテン翼」。"攻略塾"は「サッカーリーグウィナーズカップ」で2P攻略法を伝授。

9/14 "チャレンジ"には「ドナルドランド」が登場。"情報局"では「燃えろ!!ジュニアバスケット Two on Two」を新作情報として紹介。"攻略塾"では「闘将!!拉麺男」のポイントを特集します。

ファイナル ファンタジーII

カセット／スクウェア／12月上旬発売予定／¥6500







前回のストーリー

かつて、4つのクリスタルによって平和と繁栄を誇ったその地は、モンスターの出現とともに大地は荒廃し、海は荒れ、火山は火を吹き、いつしかクリスタルの輝きもなくなってしまった。しかし、「この世、悪満ちしとき、4人の光の戦士現れん」という予言に導かれ4人の若者が集り、パーティーを組んで悪へ立向かったのである。

その行く手は険しかった。何度となく瀕死の重傷を負い、ダンジョンに仕掛けられているトラップにつかまった。しかし、若者はそのたびに成長したくましくなっていった。そして、ついには2000年の時を遡り、最後の敵を倒し地に平和をとりもどしたのであった。



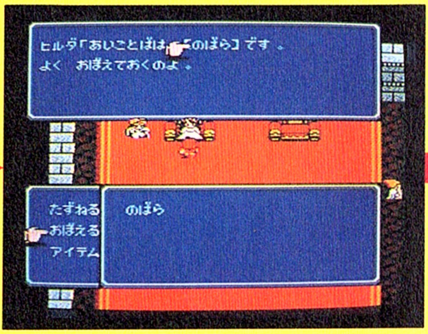
◀フィールドでは、先頭のメンバーが表示されていたね。どんな場所でも敵と出会うと戦闘モードになったのだ



▶戦闘シーンでは、メンバーがもっとも得意とする戦法を選択して戦った。魔法の使い方がポイントだった

新・対話システム Word Memory

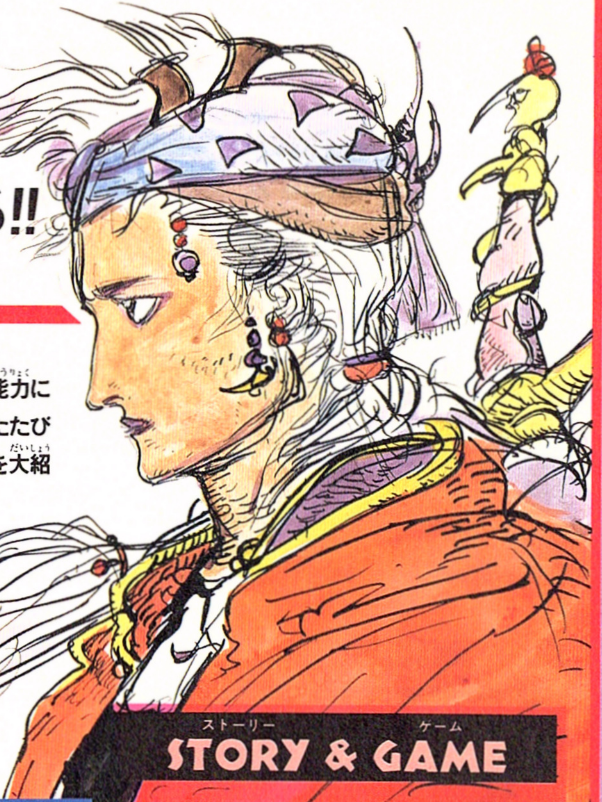




ヒルダ：「あいことばは〔のばら〕です。よくおぼえておくのよ」と、ヒルダが合言葉を教えてくれる。しかし、この合言葉の意味はこの時点ではよく解らないんだ。でも、この言葉をしっかり記憶しておいて、後で人にあったら聞いてみるというのが、新・対話システムなのだ。これにより、いままでのようにメッセージを聞くだけということから、こちらからも聞き返すことができるようになったのである。

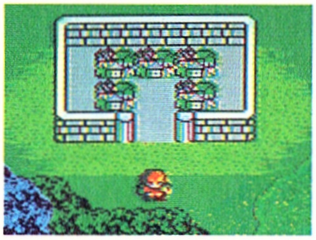
この新・対話システムを使うには、〔　〕のついた言葉が出てきたら「おぼえる」コマンドを使って覚えなければならない。1度覚えたら、次は会う人ごとに覚えた言葉を尋ねてみるといい。これによって、新たな道が開けてくるというもの。つまり、Iではストレートであった情報が、IIではだれかに聞かなければ意味がわからなくなっているわけで、その分複雑になっているともいえるのである。情報収集がそれだけ重要ということだ。

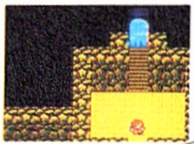
あのファイナルファンタジーが
1年の沈黙を破ってボクらの前に！
若者たちの新たなる冒険が今始まる!!



波乱万丈なシナリオと、美しいグラフィック、スピーディーな移動、そして４人の多彩な能力によってボクらを冒険の世界へいざなってくれた「ファイナルファンタジー」が、この冬、ふたたびボクらの前にパワーアップして登場する。そこで、今回は発売４ヵ月前の超先取りでゲームを大紹介！ 新しい趣向を取入れたファイナルファンタジーIIを感じて欲しい。

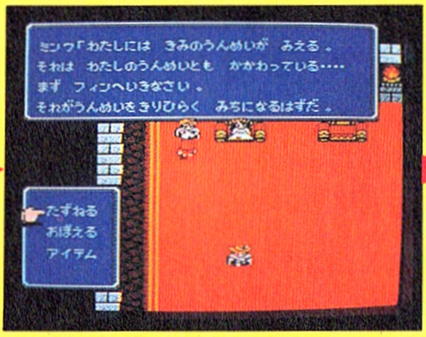


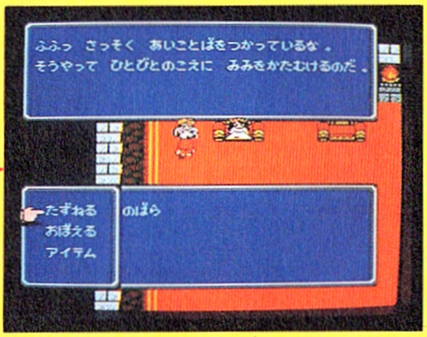




System 搭載

このゲームのもっとも新しい点がこの新・対話システム―Word Memory System（WMS）なのだ。対話システムの採用で益々のめり込みが激しくなるぞ。





ミンウ:「わたしはおまえのうんめいがみえる。それはわたしのうんめいともかかわっている。まず、フィンへいきなさい。それがうんめいをきりひらくみちになるはずだ」

という、ありがたいお言葉をいただいて、最初の目的地らしいフィンをめざすことになるのであった。このように、お話から次になにをするべきかということがわかってくるからしっかり会話をしようネ。さっそく合言葉をたずねてみよう。

「フフッ、さっそくあいことばをつかっているな。そうやってひとびとのこえにみみをかたむけるのだ」

人に会ったら、まず「たずねる」コマンドで合言葉を確認するんだ。それによって、理解できなかった合言葉の意味がわかってくるから。なお、この重要ワードである合言葉が出現すると、チャイムが鳴って知らせてくれるので、見逃す心配もない。ただ、面倒くさがりには大変かもね。

STORY & GAME

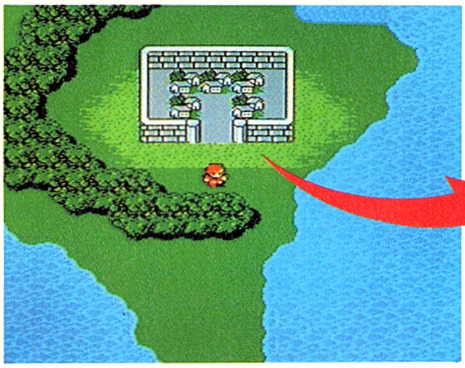
かつて、邪悪なるものによって、荒廃の一途をたどった世界は、４人の光の戦士たちの活躍によって救われた。

しかし、それからいくばくの時が過ぎて、といってもそれは、果てしなく伝説に近い遥か昔のことではあるが、世界を支配しようと巨大な悪が音もなく降り立ったのだ。その悪こそパラメキア皇帝の姿であった。皇帝は魔界から多くの魔物を呼び集めた。そして、その魔物たちを操り、町を、国を自分の支配下におさめていった。フィン王国で立ち上がった反乱軍も、強大な悪の力をようした帝国の前になすすべを持たなかった。魔物たちにフィンを追われた４人の若者は、いつしか辺境の町アルテアへたどりついた。４人は、ふたたび帝国軍に立ち向かう宿命を負っていたのであった。いくばくかの戦士の休息を終えた時、彼らは世界の存亡をかけて立ち向かっていった。

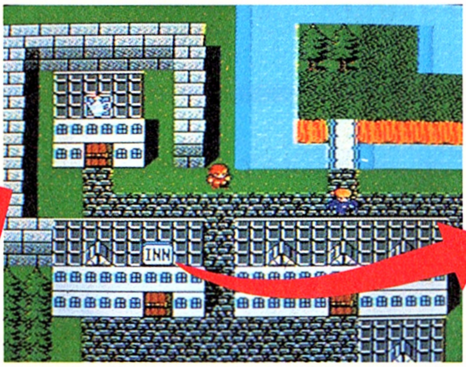
というストーリーから始まるIIでは、あらかじめパーティーは４人と決っていて選択の余地がない。また、メンバーの職業もはっきりとはしていない。はたして、この４人にどんな運命が待ち受けているのだろうか!?

アルテアの町から冒険が始まる！

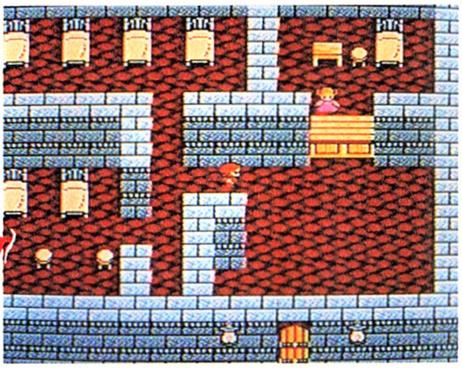
辺境の地アルテアへたどりついた４人の若者たちは、この町で準備をととのえ、情報を仕入れて旅発つのである。町の様子は前作とほとんどかわっていない。が、武器屋や宿屋の内部などのグラフィックが追加されて、さらにリアリティを感じさせてくれるんだ　また、黒・白と２つあった魔法屋が１つに統合されたことは注目されるところ　また、宿屋の利用法も変更が加えられているからね



▲ここがアルテアの町の全景。ここからスタートするのだ



▲アルテアの町の中。上に道具屋が、下に宿屋が見えるね



▲宿屋の内部。前作ではなかったグラフィックなのだ

武器屋＆防具屋

武器屋と防具屋は基本的には前作と変りはない。が、もちろん武器や防具は新品がとりそろえられていることはまちがいない。

宿屋

前作では町によって宿泊料がちがったけれど、IIではMPやHPの消費量によって料金が変ってくるのだ。

魔法屋

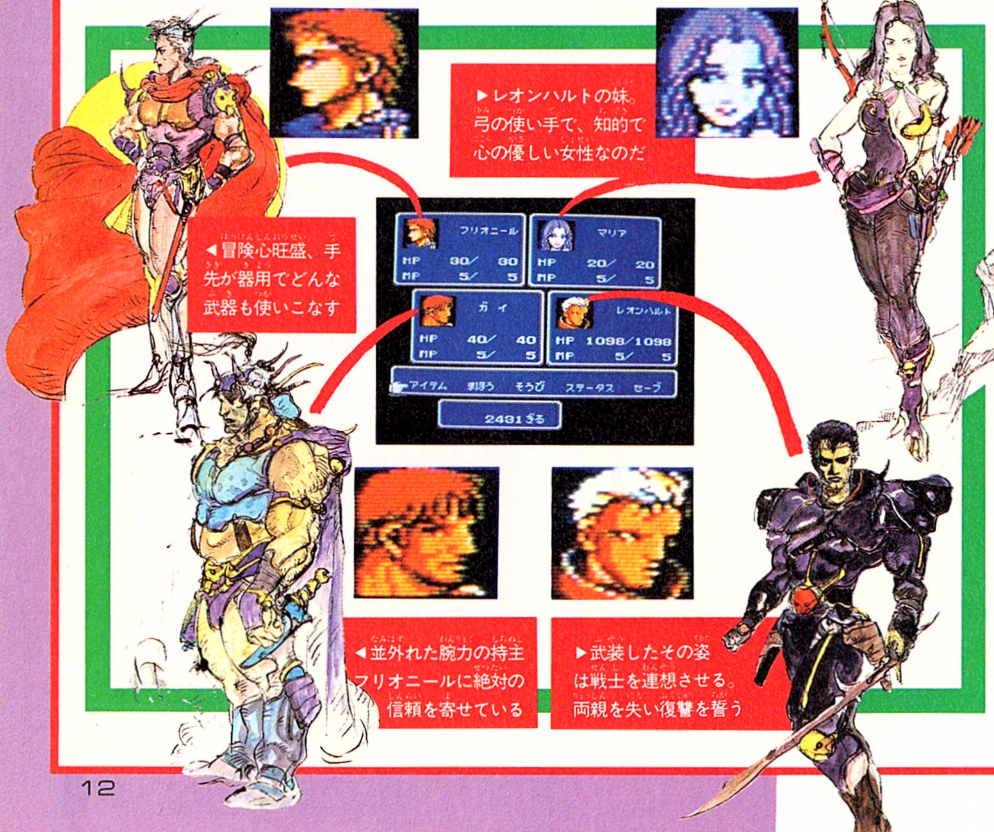
白魔法屋と黒魔法屋が一本化されて１軒に。一軒で両方の魔法が買えるので便利。

お城

お城には情報がいっぱいあるはず。アイテムも取り忘れがないよう。

４人の戦士がパラメキア皇帝に挑む

IIではパーティーを組む４人のメンバーが決っている。そして職業ははっきりせず、だれが、どんな能力を秘めているのかは未知数なんだ。また、サブキャラクターの登場も予定されているらしい。キャラに名前はついているけど、オリジナルネームもＯＫなのだ。



▶レオンハルトの妹。弓の使い手で、知的で心の優しい女性なのだ

◀冒険心旺盛、手先が器用でどんな武器も使いこなす

◀並外れた腕力の持主フリオニールに絶対の信頼を寄せている

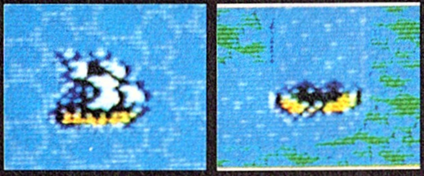
▶武装したその姿は戦士を連想させる。両親を失い復讐を誓う

移動システムがパワーアップ



◀Iで圧倒的スピードと絶大な人気を誇った飛行船　IIでも、登場することが早々と決定。どんなデザインで登場するのか楽しみだね

前作でも好評をはくした飛行船、船、カヌーという移動システムがIIでも継承されて、スピーディーな移動が可能となっているんだ　このほかにも、あっと驚く乗物も用意されているということだから楽しみも増えそう　いったいどんな場所で、どんな移動システムが登場するのでしょう？

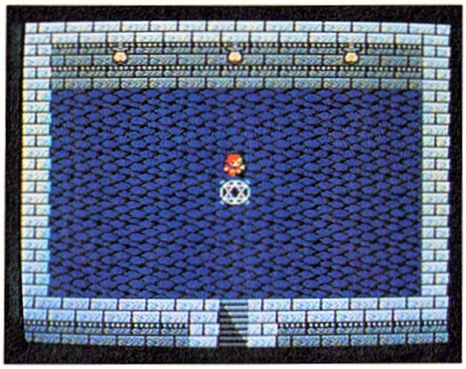


▲川を渡るのに使用したカヌー、そして大洋を航行するのに使った船。この２つの乗物もIIでは使われるはずだ

フィールドには魔物やわながいっぱい

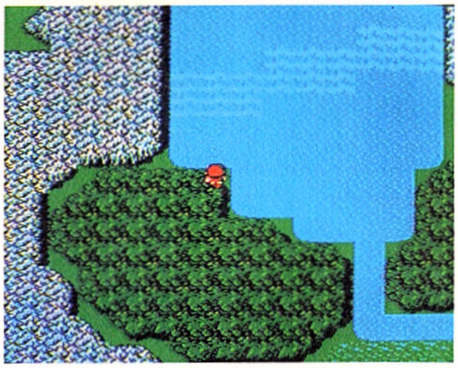
町を出て、フィールドに一歩足を踏み出すと、そこはもう戦いの場。どこに魔物たちが潜んでいるかわからない。しかも、前作にはなかった地形などもある。これらのフィールドの攻略法も生抜くために考えなくてはならないのだ。そして、ダンジョン。この内部はまだ闇の中。いったいどんな敵が潜み、なにが隠されているのか？　またあちこちに仕掛けられている帝国軍のわなとは？　すべてが過激になってキミを待つ。

魔法陣の謎



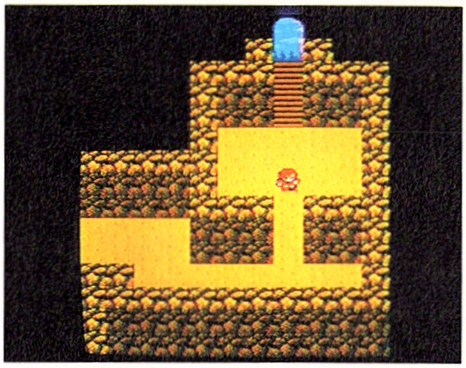
あの帝都物語のドーマンセーマンを思わせる五芒星が中央に描かれたこの神秘の部屋はいったいどんな役割を演じてくれるのか。魔法陣が意味するものはなにか。残念だけれど、この魔法陣の謎はまだ霧の中。霧が晴れるのはまだ先になりそうだ。

滝出現



フィールドには前作にもあった滝がある。滝があるということは、この川に段差があるということで、ここはカヌーでは登ることができないということになる。とすれば、いったいどうやって滝の上へいくのか、何か乗物があるのかな？

そしてダンジョンが…



ここがダンジョンの内部。写真を見るとわかるように、出口から外の風景が見えるね。これは、これまでなかったことで、これがあることによってここが出口であることがわかるようになったんだ。

パラメキア帝国の強敵モンスターたち！

ファイナルファンタジーのモンスターたちはどれも、リアルででかくて、けっこう強いのが特長だったね。IIでも、前作のモンスターに劣らぬ強敵がたくさん控えているんだ。さらに、戦闘画面の拡大により、前作にもまして巨大になったモンスターが出現するのは見ものだ。また、右手、左手それぞれ武器の選択が何回でも行なえるので、頭を使ったシミュレーションばりの戦術戦が行なえるようになっているのだ。



〔ゴブリン〕

▲おなじみのゴブリン。最初はこいつで経験値をかせぐんだ

〔ソルジャー〕

◀帝国軍の兵士である。経験が浅いうちはかなりの強敵となろう

〔ホーネット〕

▶ハチが巨大化したモンスターで敏捷性にすぐれ毒を持つ

〔バンパイアソーン〕

▲吸血蛇の種族で、毒を持つが、それほどの強さではない

〔スプリンター〕

◀だちょうが突然変異で巨大化したもので最初は強敵である

〔ウェアラット〕

◀巨大化したねずみで、猛毒を持っているので注意が必要だ

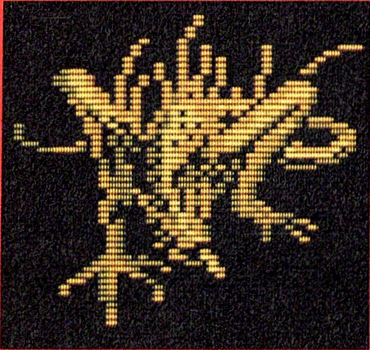
〔ゾンビ〕

▶死者のよみがえった姿で、ゴブリンよりも強い



先走りピンピン情報 其の一

アスキー
カセット
発売日未定
価格未定



ウィザードリィII

制作発表から二ヶ月余り、早くも期待ソフトの上位に入り込んできたウィズII。一部にはドラクエシリーズ以上に評価されるこのRPGの、謎に包まれた内容を識別してみよう！

ウィザードリィの不確定部分をえぐる！

いまだに人気の続く元祖RPG。期待を背負った「II」とは？

ベースはパソコン版III

ウィザードリィのもとは、アメリカで作られたパソコン用のソフト。今でこそゲームの主流になったRPGを本格的にコンピューターに取り込んだ、ほぼ元祖と言っていいものだ。と、まあここまではウィズをやったことのない人のための基礎知識。ここからが本題ね。で、パソコン版では現在シナリオIVまで発売（日本ではIIIまで）されていて、FC版ではIIをすっとばしてパソコン版IIIをベースにしたものが『ウィザードリィII』になるというワケだ。

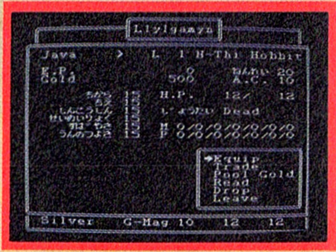


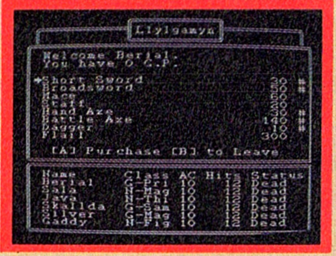
▲地獄の道化師。火は吹くわ首切るわ…

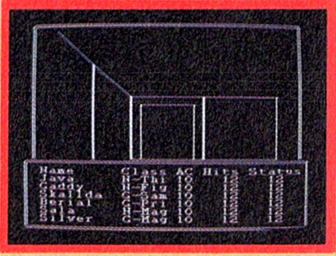
Iの『狂王の試練場』に続くIIのタイトル名は『リルガミンの遺産』。シナリオの設定は、Iの勇者たちがワードナの魔除けを奪い返してから数十年後、彼らの何世代かあとの子孫の時代へと移る。パソコン版IIの『ダイヤモンドの騎士』で、勇者たちの活躍によって復興したリルガミン王国がその舞台だ。強大な魔力を秘めた「グニルダの杖」に守られ、繁栄してきたリルガミン王国に、突如襲いかかる天変地異の数々。賢者たちの導き出した結論は、伝説の竜ル・ケブレスの守護する神秘の宝珠を手に入れる以外世界を救う方法はないとのことだった。わずかな望みをかけて、かっての英雄の血を引く者や血気盛んな冒険者たちが駆り集められた。宝珠の探索の始まりだ。



相変わらずシンプル。小文字が目立つ


移したキャラはレベル1でオール15


今度はだんびらや戦斧などが武器だ


画面構成はほとんどIと変わらない

FC随一のリアルなグラフィック。新モンスターはもっか続々誕生中!!


▶現在開発に使われているモンスターの原画

デザインは末弥純氏！

ウィズIには100匹近い種類のモンスターが登場したけど、どれもファミコンのグラフィックとは思えないほどのデキだったよね。限られた色の組み合わせや、粗いドットの中に怪物の姿をおさめた制作スタッフのセンスもさることながら、やはりこれはモンスターデザインの末弥純氏の力が大きい。ボードのRPGでもよく、よりリアリティを出すためにメタルフィギュアのモンスターを使うけど、ウィズのグラフィックはそれ以上の効果を上げていたといってもいいんじゃないだろうか。

IIにもIに劣らず多彩な怪物たちが登場する。他のRPGでもおなじみのゴブリン族や、東洋系の竜ティエンルン（天竜）、それにローニンとかミフネ（笑）まで出てきちゃうんだから相当なもんだ。これがそのままFC化するかどうかはまだはきっりしないけど、多分全てが新モンスターになることは間違いないだろう。当然グラフィックも新しくなる、ということで今回もデザインは末弥氏。現在急ピッチで下絵が描かれているところなので、完成次第紹介していく予定だ。これは期待大だぜ。



▲危険に比例して稼ぎもデカかったよね

ベニー松山から制作スタッフへの…

熱い質問の嵐 マークシート式

予想ばかりじゃ芸がない。そこで知りたいことをあれこれ質問状にして、制作スタッフに回答してもらった。これでIIが明確になる……？

ベニー松山が語るウィザードリィの世界

●なーんでぇ、迷宮だけならカンタンじゃん！　と思うかもしれないけど実際にやったんさい。そのムズカシさと奥深さ、そして面白さがきっとワカるから。●他のRPGは最後のボスをやっつけた時点で終わっちゃうのに、このゲームには終わりがない。●自分のキャラをどこまで強くすることができるか？　未知の可能性への挑戦である。●不滅の名作RPG、剣と魔法の世界へどうぞ。

～本誌の前作ウィザードリィ紹介記事より抜粋

●さあ、いってみようか？

	質問	YES	NO	教えてあげない	何ですかそれ	現在検討中です	コメント
Q1	前作でほぼ完璧と思われた迷路や戦闘のシステムに大きな変更は？		■				ま、ほんとに完成されてましたからね。データ変更すりゃＯＫね
Q2	文章、アイテム名、モンスター名などそれぞれに和文英文選択可？	■					アイテム、モンスター、呪文名はやっぱ英語がカッコイイもの。
Q3	ギルガメッシュの酒場や冒険者の宿などの街の施設はそのまま？	■					だとするとＩとIIの舞台は同じなんでしょうか。
Q4	S-RAMへのデータセーブのタイミングは前作の時と同じ？	■					街での行動毎、キャンプ時、戦闘終了時だぞ。再確認！
Q5	ということは絶体絶命のピンチもリセットで逃れられるのかな？	■					エナジードレインを受けるとやっぱねー。できればやりたくない。
Q6	でもそれをやってS-RAMデータが消えたら、やっぱり自業自得？	■					冷たいなあ。でも他のゲームに比べてWIZはとびづらいからね。
Q7	ところで前作で育てたキャラたちはターボファイルを通じて移せる？	■					愛着のあるキャラだから、また使えるのはウレシイ限り。
Q8	移せるとしたら、そのキャラのレベルや属性値には制限が加えられる？	■					レベル1000以上まで育ってるユーザーもいるから当然かな？
Q9	もしかして、パソコンのようにレベル１、属性値最高15まで下がる？	■					キービシイなあ。でももう一度育て直すのもまた一興……。
Q10	ゴールドや武器、防具などのアイテムはそのまま持ち込める？		■				何でもアイテム全て取り上げたうえに金は一律500だとか。
Q11	侍だけが使うことのできる究極の剣・妖刀村正はズバリ、ある？			■			やっぱこれがあるから侍なんだよねえ。早く教えてもらいたい。
Q12	それじゃ忍者の最高の武器・手裏剣はどう？			■			噂ではこれ以上の威力を持つバタフライナイフがあるとか……。
Q13	さらにロードも首が切れるようになる便利な防具・聖なる鎧は？			■			うーん、３点アイテムは秘密。パソコン版にはないんだよね。
Q14	ベースのパソコン版WIZIIIのシナリオに変更は加えられる？			■			教えてくれないんですか？　でもほぼ忠実なんでしょってば。
Q15	レベルアップしづらいというゲームバランスについて変更はあり得る？					■	Ｉに比べてストレスがたまるんだよね、パソコン版は。変えてね。
Q16	侍や忍者、ロードといったエリートクラスは今回も有利？					■	村正や手裏剣がないとなると、育ちやすい戦士が有利ですもの。
Q17	効力が変わった呪文（例えばモリトの威力が増したとか）はある？		■				じゃ、またモリトは使いみちがないってわけですか。
Q18	まさかドラクエみたいに新しく追加した呪文がある（ないって）？				■		質問しててバカくさくなっちゃった。相応の答えも返ってます。
Q19	制作スタッフは前回と同じくゲームスタジオの面々？	■					前がベストでしょう。あのクオリティなら安心です。
Q20	羽田健太郎氏の手によるBGMは、IIになるにあたって変わる？	■					いいBGMだったけど。まあ今度も期待してます。
Q21	テレポーターやガス爆弾の音にはたまげたけど、そんな新効果音はある？					■	戦闘時はいらないけど、もっと多彩な音が欲しいもんです。
Q22	宝箱に仕掛けられたワナは小細工なし（ワナは小細工だって）に前と同じ？	■					幻と言われた「ブレード」「スプリンター」は入らない、と。
Q23	アイテム名は今回も凝ったネーミング（スラッシングとか）になる？					■	ＩはパソコンのＭＡＣ用と同じ名前。今度は完全オリジナルかな？
Q24	キャラの名前登録の時、〝・(ナカグロ)″は使えるようになった？		■				英語っぽい名前には欲しいのに。ま、英小文字が増えたしいっか。
Q25	パソコン版では迷宮各所に設けられている小難しいなぞなぞはある？					■	タロットカードの知識がないと判らない謎とかがあるんですよ。

IIを識別　上級者向けのシナリオ。勇者の子孫たちは少し有利に？

まだまだ未完成バージョンながら、アスキーでの取材で実物を見れたのと質問の回答のおかげでかなりIIの像が絞り込めてきた。ということでまとめをひとつ。



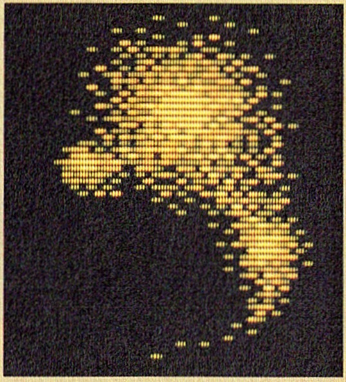
▲増殖が禍いしてみんなにカモにされた

まずパソコン版IIIのシナリオについてはほとんど変更なしに移植されるようだ。今回は山の内部にダンジョンがあるため、下から上に昇って行く塔のような構成で、階層は全部で6層。迷宮は上級者向きに相当入り組んでいるうえに、善・悪それぞれのキャラでしか行けない階もあるおかげで、前作の全10層よりもかえって難易度は高くなってくる。また、IIではオリジナルの各階がどれも重要な意味を持っているので、Ｉの6～8階のようにマップが全面的に変わってしまうということもないだろう。

次にキャラクター。前作で育てたキャラはターボファイルでIIに移せるものの、あくまで子孫だからレベルは1、各属性値も最高15まで下げられてしまう。その代わり先祖の職業はそのまま受け継がれるから、最初からロードや忍者を仲間にできるのだ（でも村正や手裏剣が存在しないと、エリートクラスはただのグズ）――今回はこんなものかな。



▲村正、手裏剣をよく持っていてくれた



THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE

HOT GAME SCANNER

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

カセット／ナムコ／9月下旬発売／¥4900

ERIKA & SATORU'S FANTASTIC ADVENTURE

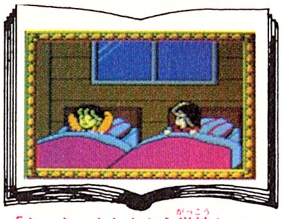


えりかとさとるの夢冒険

長かった夏休みも、今日でおしまい。えりかちゃんとお兄ちゃんのさとるくんは、家のまえをよぎった奇妙な猫をおっかけて星いっぱいの夜空のもとへ。不思議な世界へ足をふみ入れた2人の夢冒険がはじまったのだ。

文／RYOⅡ

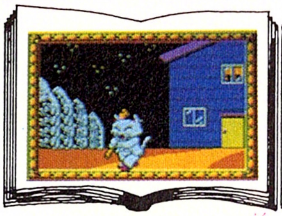
《序章》 時のかんむりをみつけて幸せになるんだい！



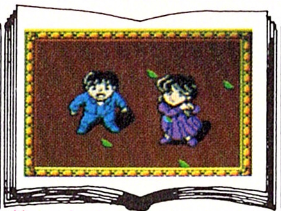
「あ～あ、あしたから学校かぁ」さとるは残念そうにいいました。



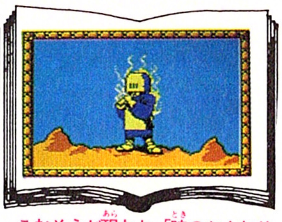
「何かが家の前を通っていくよ！」外を見ていたえりかが叫びました。



「あとをつけてみよう」そこに服を着て歩く猫がいたのです



大きな木の下に来たとき、猫はパッと消えてしまいました



こむそうが現われ「時のかんむりを探す旅に出よ」といいました

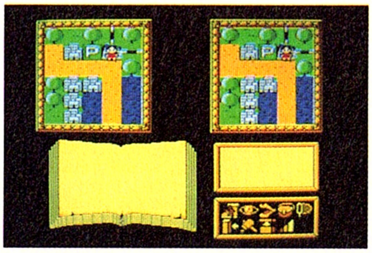
ゲームのあらまし

あしたから新学期。さとるくんとえりかちゃんはなかなか寝つけないでいました。えりかちゃんが窓から星のきれいな夜空を見ていると、家の前をパリッと洋服を着た猫がよこぎったのです。こんなへんてこな猫って見たことないって、2人はあとをつけていったんだけど、おおきな木の下にきたとき、猫はぱっと消えてしまいました。

「あれぇ、どこへいっちゃったのかな？」2人がきょろきょろしていると、おおきな木が2人にしずかに語りかけてきました。

「こどもたちよ……時のかんむりをさがすがよい……。それを見つけたとき、おまえたちはほんとうの幸せを知ることができるだろう……」

おどろいて聞いていたえりかちゃんとさとるくんはいつしかまったく知らない世界にいたのです。そして、ほんとうの幸せをつかむため時のかんむりをさがす旅に出たのでした。

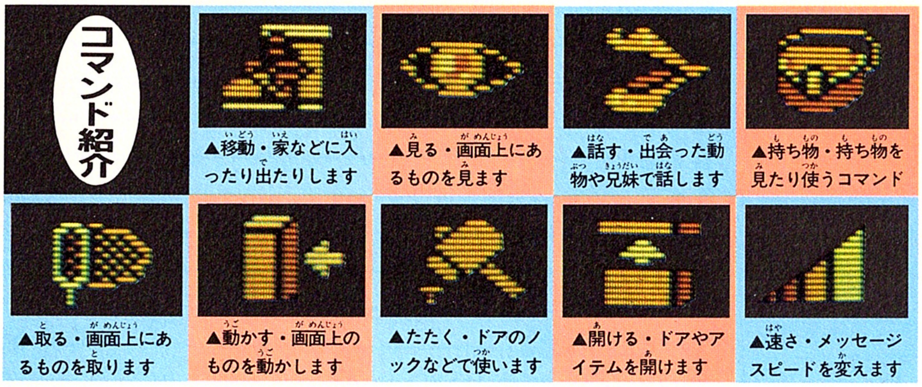


▶ここから見知らぬ町の旅に出るんだ。まずPマークへ行って自転車に乗ろうネ

2人で見知らぬ町をあどべんちゃー

時のかんむりを見つけるためには、5つの見知らぬ町を歩き回らないとダメなんだ。もちろんえりかちゃんとさとるくん2人で。2人いっしょでもいいし、べつべつに動きまわったっていいんだ。画面も2人の行動が左右のウインドーに映るし、2人で協力しなければならないことだってあるぞ。9つのアイコンをじょうずに使って、見知らぬ町をうまくクリアしよう。1人でプレイしてもいいけれど、2人でプレイすると、ちょっと変わった気分で楽しめると思うよ。

コマンド紹介



▲移動・家などに入ったり出たりします

▲見る・画面上にあるものを見ます

▲話す・出会った動物や兄妹で話します

▲持ち物・持ち物を見たり使うコマンド

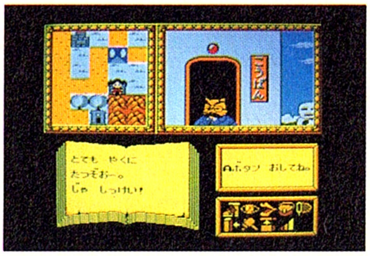
▲取る・画面上にあるものを取ります

▲動かす・画面上のものを動かします

▲たたく・ドアのノックなどで使います

▲開ける・ドアやアイテムを開けます

▲速さ・メッセージスピードを変えます



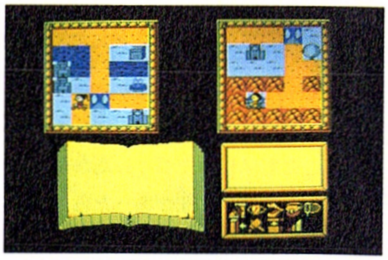
◀1人が公番に入ったところだ。するとクローズアップ画面となって話ができるんだ

2人で協力して謎を解いちゃお♡

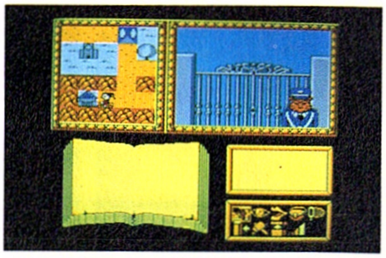
2人が旅する町に住んでいるのは、みんな動物なんだ。うさぎさんがいたり、きつねのおっさんがいたり、こんどはいったいどんな動物に会えるのかたのしみ! でも、ただ会っているだけじゃダメ。時のかんむりに関する情報を聞いてまわらなければならない。でも、すんなり教えてくれる人(動物)っていないんだよね。だから、2人で協力して、情報を聞き出すようにしなければならないんだ。そのためには、2人別行動したほうが合理的。で、何か発見したりイベントがあったりしたら、2人で散策してみるのがいいネ。

写真を見るとわかると思うけど、2人で別行動をとっているときは、それぞれの行動が左右の画面に表示される。そして、どちらかが家に入ったりすると、たとえばえりかちゃんがだれかの家へ入ると、彼女のほうの画面がその家のシーンに変わって、そこで聞いたり調べたりすることができるんだ。もし、2人で調べてみようと思ったら、さとるくんもその家へくればいいんだ。すると画面はその家のシーンが中心になるわけだ。2人で何かするってのはけっこう多い気がするな。

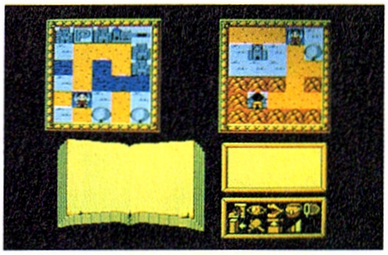
それから、スタートするときは、まずPマークの駐車場に入ってAボタンを押すんだ。これで自転車に乗れるから。自転車ってすっごく快適で、すいすい動くことができる。姿もかわいいから、ぜひ自転車で町をかけまわろうね。



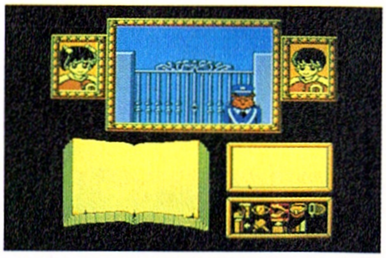
◀別々に移動するとウインドーはちがう場所を映し出すゾ。2人で2倍のスピード(!?)だネ



◀1人が家の中に入ろうとしている。1人で調べられるときはもう1人は別の所を捜索しよう



◀2人が近くにいると同じウインドーに2人が入っているネ。さあ、別々に行動しよう



◀でも2人でないとクリアできない所もあるので、その時は2人で協力してのりきろうぜ!

いきなり"ナゾザンス"ってけっこうむずかしいなぁ。

町であっちこっち歩いていると、突然クイズ番組が出現して、どうぶつクイズ・ナゾザンスがはじまっちゃうんだ。司会はきつねのトニー・コン、アシスタントはうさだぴょんこさん。こりゃおもしろそうだと思ってみたが、このクイズ、ゲームはほのぼのちっくだけれど問題はマジで、しかもこれがむずかしいときたもんだ。でも、この問題に正解するといろんなアイテムが手にはいるからがんばるのだ。



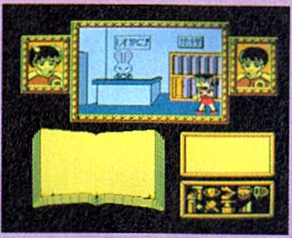


◀正解するとおーあたりで、情報やアイテムを手に入れることができるんだ

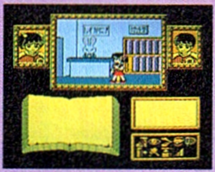
◀たまごを生むどうぶつは、モモンガでしょうか?それともハリモグラ?むずかしいだろ

でも2人でアクションゲームはとってもラクチンなんだ。

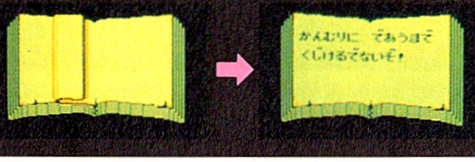
▶えりかが本を持って外に出られるようにさとるのカラダにかくして図書館を出るんだ!



▶2人の時はアクションゲーム。さとるに重なるようにえりかを操作してネ♡



1人でプレイするときは、どうぶつクイズ・ナゾザンスだけれど、2人プレイのときは、かわりにアクションゲームが出現するんだ。たとえば、上の写真は図書館で本を無断で借りちゃうアクションゲームなんだけど、これは簡単。アクションというよりは、2人のボタン操作を1、2、1、2ってくりかえせばいいだけ。ナゾザンスより簡単だから、友だちと(できればガールフレンドと)プレイしたいな。



!ページをめくると新しいお話が……

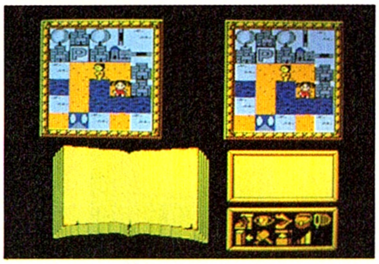
このゲームの特徴の1つなんだけれど、メッセージ表示が本になっていて、メッセージがでるたびに、ページがめくられていくんだ。おとぎばなしを読んでいるみたいで、夢冒険の世界へひきずりこまれちゃう。最後のページにはなんて書かれているんだろうネ?

《第1章》公園ですってんころりんそこから話が広がった

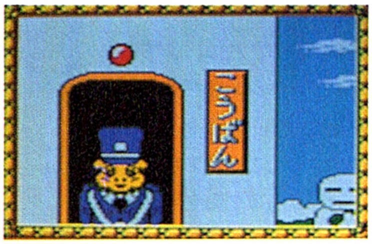


さいしょにスタートするのがこの町なんだ。ま、なにごともはじめてづくしだから、とりあえずあちこち歩いてみようね。家があったら入ってみる、なにか落ちていたら拾ってみる。好奇心いっぱいでぐるっと回ってみるとそれほど広くないことに気がつくはず。で、公園。ここで、なんとえりかちゃんがすってんころりんところんでしまう。でも、これで病院へいって、とってもきれいな看護婦さん（人間だよ）に会えるのってラッキー♡





▲「ほんとうに時のかんむりってあるのかなあ」「とりあえず、そこの駐車場で自転車に乗っちゃおう。道わからないから、とりあえずボクだけで歩いてみようかな」「ええ、あたしもいく」

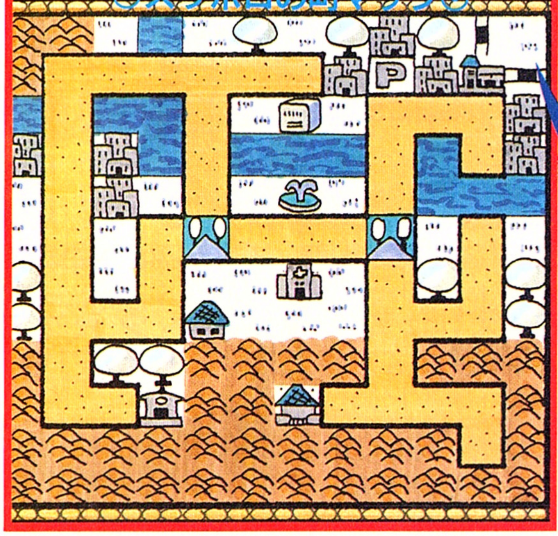


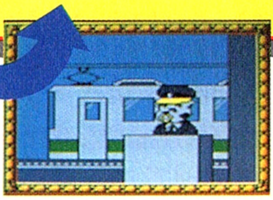
◀「おまわりさん、かばんが落ちていました。これです」「落とし主が現れるかもしれないからまた来ますね」

▽町と町。章と章はつながっている

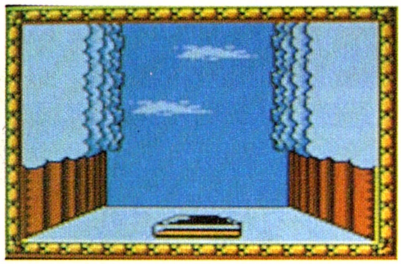
この町でえりかちゃんとさとるくんがするべきことをすべてやっちゃうと、駅へいって次の町へ行くことになる。そのためには、パスが必要。もちろん、このパスを持ってなかったらまだやりのこしがあるということだから、町の中でアドベンチャーしなければならないのだ。町から町へは、2人いっしょでないといけないからね。この町から町へが、章から章への移動となるんだ。

⊙スッポロの町マップ⊙

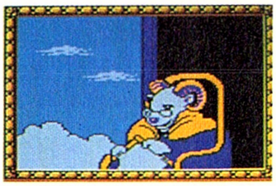




▲「ちょっと広そうだけど自転車乗っていると、それほどでもないわね」「キツネ博士のところへいくのが問題なのだ。病院の先生に相談するのがベストかな」



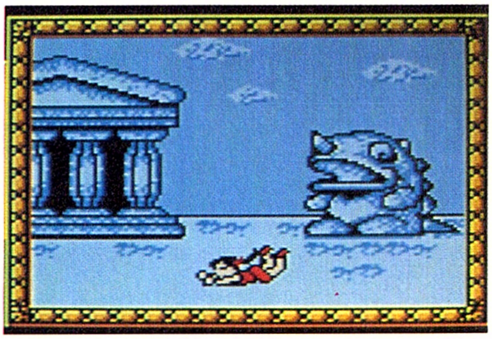
▲「見ろよ、かばんが落ちている。これ、これから先必要なアイテムかもしれないから、持っていこうぜ」「ダメよ、落としものなんだから、交番に届けなきゃ。お金じゃないから届けてもだいじょうぶよ」



▶「ヤギのおばあさんこんにちは。時のかんむりって何」「おばあさん、2人できたんだけれど、ほんとうに泊めてくれるの。ありがとう。ちょっと疲れているから助かったよ」

⊙動物世界の仲間たち、はいポーズ





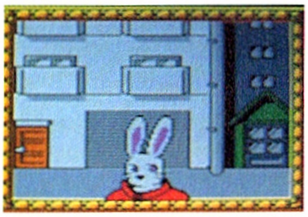
▲「きゃあ、ワギャンのゆきだるまがある〜、わーいわーい」「えりか、あんまりはしゃぐところぶ……！ほら、ころんだ。病院へいって先生に見てもらおう」

《第２章》お地蔵さんに隠された謎を訪ねて三千里



電車に乗ってやってきました第２章。さすがに、第１章にくらべると、ちょっと町も広くなって道もふくざつに入り組んでいるみたい。この町でミステリアスなのがあのお地蔵さんたち。いったいどんな意味があることやら。でも、その謎を解かないと、時のかんむりまでたどりつけないんだから、困ったものじゃ。ナゾザンスだってむずかしいし、アクションゲームはどんなゲームなのか、楽しみだけどちょっと不安だネ。



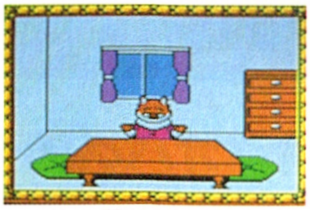


▲「うさぎのおばさん、時のかんむりについて知っている?」
「それならオコジョの長老に聞くのがよござんすわ」
「じゃあ、そのオコジョの長老のところへいってみようネ。でも、どこにいるか分かれてさがしてみよう」



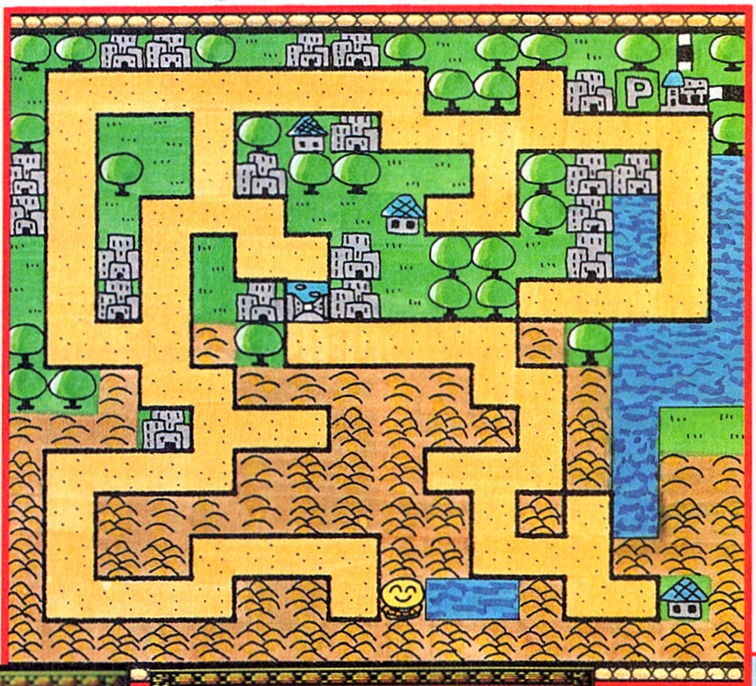
⊙アイテムが多いぞー！

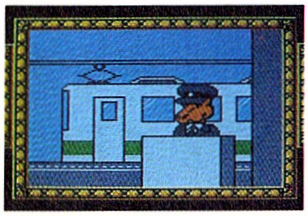
◀「アイテムもだいぶ増えてきたけど、スペースを見るとまだ、たくさん探しださないとダメみたい」
「それにしても、このほっかむりみたいなものってどこで使うんだろうネ」



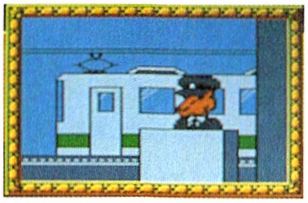
▲「さっきは助けてくれてありがとうっておばあさん古文書くれたの。これって長老のとこへ持っていって読んでもらお」

⊙ヨコハラの町マップ⊙



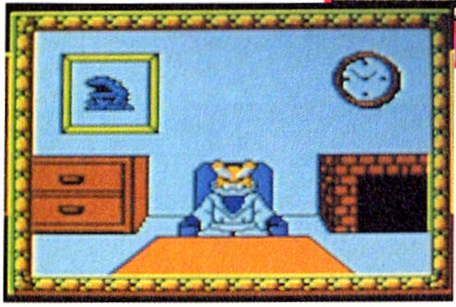


▲「ねえ、駅へいってちょっと次の町をみてみない」
「だめだ、駅はストで電車が走っていない」
「ということは、私たちは、この町でやることしないと、次の駅へいけないってことなのね」

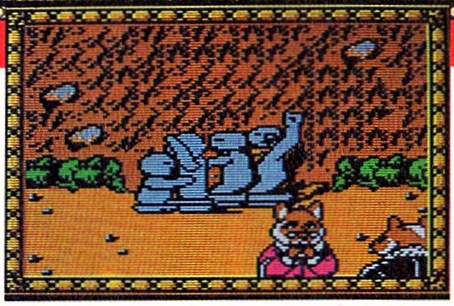


▲「う〜ん、第２章最大の謎、あのお地蔵さんの謎を解くことができれば、ストもおさまって次の町へ出発進行っと」





▲「キミたちは時のかんむりを探しておるようじゃな」
「そうなんです。時のかんむりはどこにあるのですか」
「そのまえにキミたちはすることがたくさんあるはずだ」
「そういえば、ボク達はまだこの町を全部歩き回っていない。もうすこし散策して、何か見つけたらきてみることにします」
「古い書物があったらもってきなさい、読んであげるから」



▲「このお地蔵さんたちって、どんな意味があるんだろうか。なにか謎がありそうなのだが」
「そんなこと考えるまえに、釜だせっておどされているおばあさんを助けてあげて」
「よし、そうしよう……おばあさんだいじょうぶだった」
「ありがとう、おかげでたすかりましたわい。あとでうちによっておくれ」

ぽいんとあどばいす。

このゲームをクリアするわんぽいんとは推理力なのだ。親切なＲＰＧに慣れてしまった人は、袋小路に陥るかもしれない。というのは、ヒントなしにその場その場で推理を働かせて、そこにある謎を解き明かさなければならないからなんだ。どんなことでもいいからしてみるといい。まさか、と思うコマンドでクリアできるかもしれないぞ。それから、１人ではダメでも２人ならＯＫということもあるからネ。

※このゲームはシャープC1には対応しません。 ©㈱ナムコ

カセット／サン電子／10月発売予定／¥5500

FANTASY-ZONE II



ファンタジーゾーンII

前作の面白さをよりパワーアップして、あの「ファンタジーゾーン」が帰ってきた!! セガ版に続いて発売ということで喜んでる人たちも多いだろうね。

文／ニュータイプ竹田

オパオパの勇姿が再びF・Cで見られるのだ!!

前作でたった1人（機？）で侵略軍と戦ったオパオパ。勝利を収めたものの、いくつかの謎が残っていた。オパオパの父はどこへいったのか。そして敵の真の黒幕とはいったい？ そんなとき、またもや侵略軍が攻めてきたのだ。謎はいぜんとして残っていたが、オパオパは再び侵略軍と戦うべく戦場へと向かったのである。

と、まあとりあえずストーリーの方を簡単に紹介したけれど、ゲームのシステムは前作と少し異なるところがあるから、それを見ていこうかね。





◀▲今回は全8ラウンドあり、1、2ラウンドが各3ステージ、3～7ラウンドが各5ステージに分かれているんだ。それぞれ特徴があるから、見てるだけでも楽しめるぞ!!

F・C版ファンタジーゾーンIIはこうなったぞ

今回はワープゾーンがあるんだよ

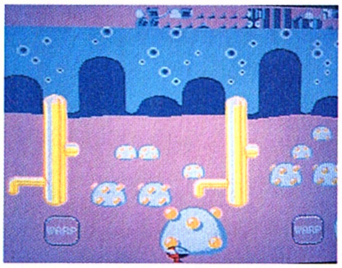
前作のマップは普通の横スクロールのみで、敵の前戦基地を全て破壊すると自動的にボスのところに行けた。ところが、今回はそれに加えてワープゾーンが存在するのだ!! 壊した前戦基地の跡にWARPの文字があれば、そこが入口！ つまり、1ラウンドが3または5のステージにわかれていて、それぞれが複雑にワープゾーンでつながっているのだ。当然、前戦基地の数は増えてるから、全部破壊するのはたいへん!! ボスのところへ行くにも、やっぱりワープゾーンを使わなければいけない。ショップも同じ。いつショップで装備をかためるかも、攻略ポイントになるぞ。パズル的要素も加わったワープゾーンシステム、君を楽しく悩ませてくれること間違いなし。



▲各ステージにあるワープゾーン。ファンタジーゾーンでは初体験だからちょっと不安だけど、とりあえず入ってみよう。



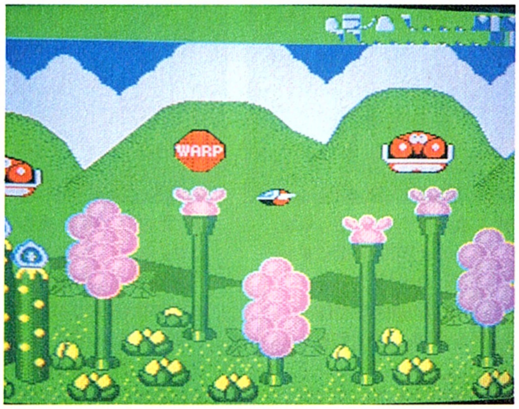
▲ワープを使うと次のステージへ来られるんだ。けっこう数があるので、つながりを覚えておかないと道に迷ってしまうぞ!!



▲ワープのつながりが複雑だといっても覚えてしまえばたいしたことはないぞ



▲ショップへ来るにもワープが必要だぞ。それだけワープが大切だってことだね



◀これがボスへのワープゾーンだ!! ワープした後は、すぐにボスとの戦闘が始まるから、ワープする前にショップで装備をかためることを忘れずにね。ボスたちはかなり手ごわいぞ!!

ダメージ制の採用も初めてだね

前作でのオパオパは、敵の弾が1発当っただけでやられちゃったよね。ところが今回はダメージ制を採用しているから1発ぐらい当っても死なないのだ!! そのかわりに敵の攻撃も激しいけれど、ダメージメーターを増やす「赤い壺」があるから安心なのだ。今回はアイテムの場所まではのせなかったけど自分で探してみてね。

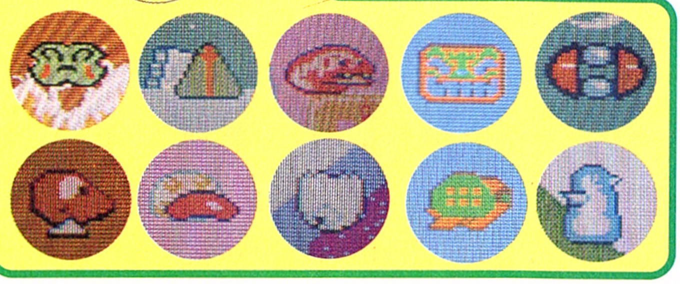
それからIIでは普通のショップで売っていない特殊アイテムがいくつかあるぞ。ちょっと紹介するとまずはさっきも言った「赤い壺」。そして、体力を満タンに回復する「青い壺」、武器の使用時間が延長される「時計」などがあるんだ。クリアーするためには、ぜひとも手に入れたいアイテムだから、気合を入れてさがそうぜ!! ところで、その肝心のアイテムのある場所なんだけれど、言ってしまうと面白くないから自分で発見して、その喜びを味わってね!!

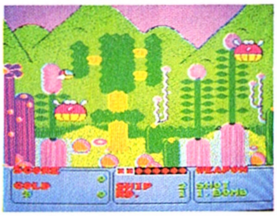




◀IIではダメージ制なので1発当ったぐらいでは死なないのだ。少しは気が楽かな?
▼特殊アイテム「赤い壺」をとることによって、ダメージメーターは増やせるんだぞ!!

オパオパの宿敵たち





◀前作では、弾が1発当っても、敵に触れただけでもオパオパはやられたよね

ショップはどうなったのかな?

ショップはほとんど変わってはいないんだけど、まったく同じというわけでもないんだ。まず第1に各ラウンドごとのショップで売っているものが違うんだ。だからそのときに欲しいなと思ったものが必ず買えるとは限らないぞ!! 第2に1軒のショップで売っているものが少ない!! これは別に、気にならないかもしれないけれど、1軒のショップで何でも買えた前作と較べると、なんかものさびしい感じがするね。というわけで、各ラウンドでのアイテムの選択が限られてくるから、効率よくアイテムを使うことが必要になるぞ。



▶ショップによってはスクロールするところもあるので、見落さないようにしてね



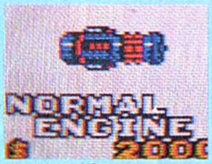
◀1軒のショップでは、普通6個のアイテムを売っているからまずは買物をしようね

SHOPで買えるアイテム全リスト

前作からのおなじみアイテムや、IIで初登場のものなどたくさんあって目移りするから、参考にしてみてね。



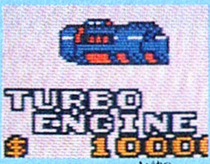
▲スモールよりは速いぞ



▲ウイング類よりはまし



▲このへんから結構速い



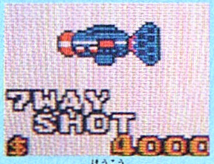
▲ターボはかなり強烈だ



▲操作ミスが怖いほど速い



▲3方向へ弾が出るぞ



▲これは7方向のやつね



▲広範囲にレーザ攻撃だ



▲ワイドより細いが強力



▲ノーマルボムの2連弾



▲ノーマルより強力で単発



▲ビッグボムが2連弾に



▲ザコはこれで一掃できる



▲強力だが狙いが難しい



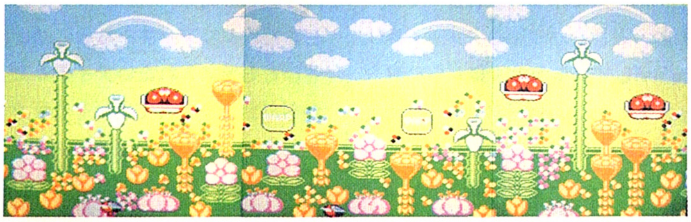
▲火の玉もかなり強力だぞ

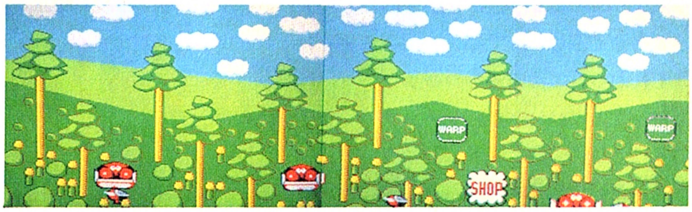
それじゃあ、ラウンド1〜3のマップを見ていきましょうか

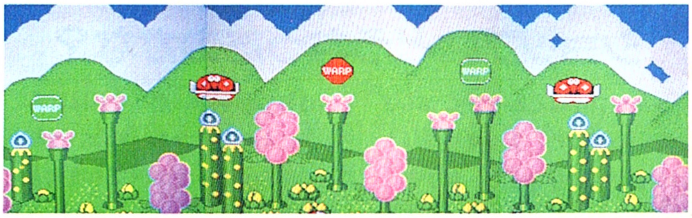
◑ROUND 1 PASTARIA

まずは小手調べのラウンドだ。敵の攻撃もそれほど激しくないし、ステージも3つしかないので、ここでゲームに慣れてしまおう。お金がある程度たまったら、まずはショップへ行こう。最低でもビッグウイングとツインボムをそろえておきたいところだ。お金に余裕があれば、ワイドビームかレーザービームを買っておいてもいいぞ。

装備を固め終ったら、あとは前線基地をすべて壊してボスと対決するのみだ。さすがにラウンド1ということもあって、それほどボスは強くないぞ。ボスを倒したらしっかりお金を集めておくんだ。









▲とにかくお金をためて、武器を買うんだ。腕に自信のある君なら、お金をためといてRD.2で買物をしてもいいぞ!!



▲たいしたモノを売っているわけではないけれど、RD.1はこれで十分。RD.2以降にはもっといいものがあるぞ

◑ROUND 2 SARCAND







ラウンド2まではステージが3つしかないので、ワープゾーンで迷うということはあまりないだろう。敵がラウンド1より少し強いだけだと思ってもいいんじゃないかな？ ショップではラウンド1になかったエキストラシップや、3ウェイショット、スマートボムがあるので、お金と相談して買物をしておこうね。ただし、あんまり早いうちにアイテムを買ってしまうと、後半やられたときに武器が高くなってしまっていて装備を固められない!! なんていうことにもなりかねないので、買物は買いすぎない程度にするようにね。



▲ショップに入ったら迷わず武器を買おう!! 3ウェイショットがオススメだ!!
▼すると、かなり戦闘がラクになるぞ!! 自分にあった武器をさがして使ってね



▲ノーマルの2ウェイでは、だんだん戦うのがつらくなってくる。敵も固いしね



ラウンド3以降は、1ラウンドが5ステージに分かれてるよ

◑ROUND3 HIYARIKA



このラウンドからステージが5個あるので、ワープゾーンのつながりが大切になってくるぞ。マップにはワープの位置をのせなかったけど、自分で調べて書き込んでね。それから、敵にやられたらすぐにショップで装備を整えよう。このへんでノーマルはつらいぞ。



▲ボスへのワープゾーンは、他のとちょっと違うから区別するのは簡単なんだよね!!









ステージ4以降はこんな感じだぞ

ラウンド1～3までを紹介してきたけれど、まだまだ最終面は遠いぞ。それから基本的な攻略法としては、とにかくザコをなるべく無視して前線基地をすばやく破壊すること、基本装備はつねにしていること、攻撃アイテムは上手に選択して効率よく使って行くことなどがあげられる。あとはいかにお金をためるかだね。

それから今回はあまりふれなかったけれど、かくされた特殊アイテムが何種類かあるから、ぜひとも見つけて手に入れちゃおうぜ。

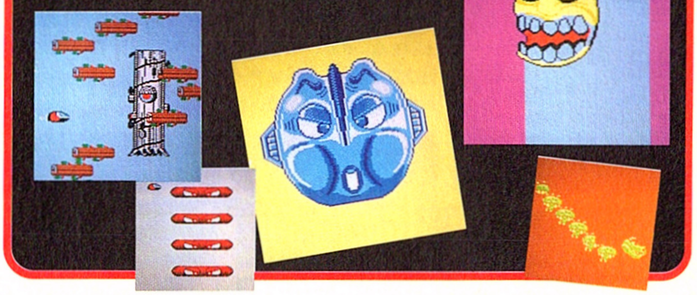
▶RD.5は中盤ということもあって気をゆるめやすい。油断はするなよ!!





◀これをクリアすれば、いよいよ念願の最終面だ。気合を入れて行こう!!

▽ボスたち



ボスのことについても書かなかったけれど、それは自分たちの目で見て攻略法を考えてね。だって、何でもかんでも人に聞いちゃったら面白くもなんともないもんね。やっぱり、こういうゲームは最後は自分でクリアーしなきゃ!!

前作で楽しめた人はもちろん、やってなくったって十分楽しめるから、1度はプレイしてほしいな。1回プレイすれば、きっとその面白さのとりこになるだろうし、必ずやって良かったと思うんじゃないかな。とにかく、ファンタジーゾーンIIを始めてしまったらもうやるしかない!! 果たしてオパオパは侵略軍を打ち破り、残された謎を解くことができるだろうか?

カセット／タカラ／10月中旬発売／¥5500

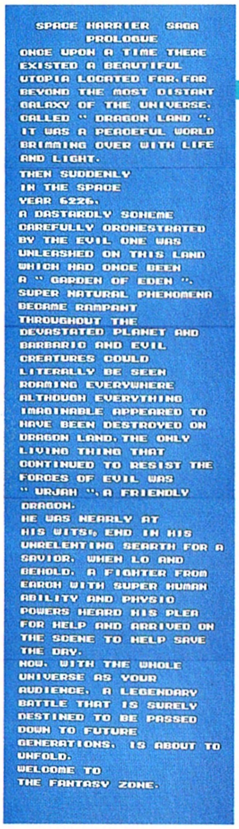
SPACE HARRIER



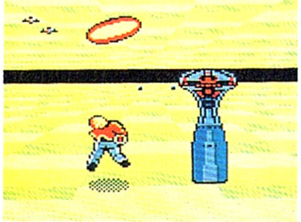
スペースハリアー

ゲームセンターでロングランを続けたビデオゲームは、家庭用ゲームマシンに移植される場合が多いね。ゲームセンターでのスゴサが、そのまま100パーセント楽しめるとは限らないんだけどさ……

文／田尻智

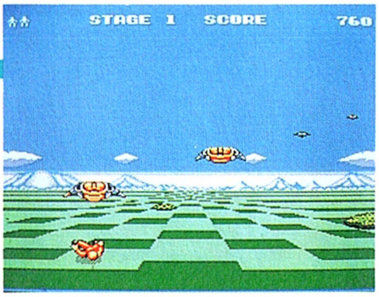

SPACE HARRIER SAGA
PROLOGUE
ONCE UPON A TIME THERE EXISTED A BEAUTIFUL UTOPIA LOCATED FAR, FAR BEYOND THE MOST DISTANT GALAXY OF THE UNIVERSE, CALLED " DRAGON LAND ". IT WAS A PEACEFUL WORLD BRIMMING OVER WITH LIFE AND LIGHT.
THEN SUDDENLY IN THE SPACE YEAR 6226, A DASTARDLY SCHEME CAREFULLY ORCHESTRATED BY THE EVIL ONE WAS UNLEASHED ON THIS LAND WHICH HAD ONCE BEEN A " GARDEN OF EDEN ". SUPER NATURAL PHENOMENA BECAME RAMPANT THROUGHOUT THE DEVASTATED PLANET AND BARBARIC AND EVIL CREATURES COULD LITERALLY BE SEEN ROAMING EVERYWHERE ALTHOUGH EVERYTHING IMAGINABLE APPEARED TO HAVE BEEN DESTROYED ON DRAGON LAND, THE ONLY LIVING THING THAT CONTINUED TO RESIST THE FORCES OF EVIL WAS " URJAH ", A FRIENDLY DRAGON.
HE WAS NEARLY AT HIS WITS' END IN HIS UNRELENTING SEARTH FOR A SAVIOR, WHEN LO AND BEHOLD, A FIGHTER FROM EARCH WITH SUPER HUMAN ABILITY AND PHYSIC POWERS HEARD HIS PLEA FOR HELP AND ARRIVED ON THE SCENE TO HELP SAVE THE DAY.
NOW, WITH THE WHOLE UNIVERSE AS YOUR AUDIENCE, A LEGENDARY BATTLE THAT IS SURELY DESTINED TO BE PASSED DOWN TO FUTURE GENERATIONS, IS ABOUT TO UNFOLD.
WELCOME TO THE FANTASY ZONE.

ゲーセン、セガで大人気のゲーム



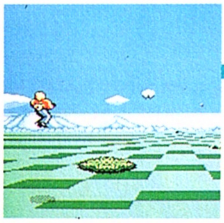
▲敵をタダひたすら撃っていく3Dシューティングゲームなのである、これは

セガ社の体感ゲームシリーズは、どれも人気が高く、多くのゲームフリークに支持されてきました。そうしたヒットしたビデオゲームが、家庭用ゲームに移植され、広く遊ばれるのは、すごく喜ばしいことです。が、同名タイトルの商品である以上、オリジナルゲームの楽しさをなるべく損なわないようなソフトであるべきだと、僕は思うのです。



▲セガ・マスターシステム版のスペースハリアーにあった隠しコマンドが、ほぼそのまま使えるという涙ウルウルの親切さでございますよ

スペースハリアーは超能力戦士！



▲羽もないのに、なぜか空を飛び回れる主人公ハリアー。バズーカ砲をかかえているぞ

SPACE HARRIER STORY

銀河系の彼方、ここはかつて平和なドラゴンランドだったが超自然現象と正体不明の敵により、今や凶悪な魔物に占領された。そこでユーライアは、地球の超能力戦士ハリアーに助けを求めた……



▲地面の上をひたすら走り続けるハリアー

スペースハリアーキャラクター名鑑▷▷▷▷▷▷▷▷▷

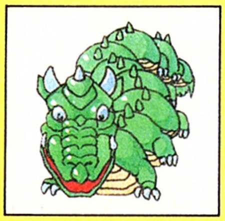
1



ユーライア

▲正義と平和を愛する白色のドラゴンで、プレイヤーの味方なのだ！

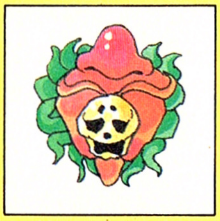
2



スケイラ

▲シーン1で登場する親玉のドラゴン。弱点の頭を狙えば、すぐ倒せるだろう

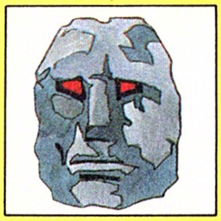
3



バーバリアン

▲アイダ、ルーパーといった子分を引き連れて登場する親玉のキャラクター

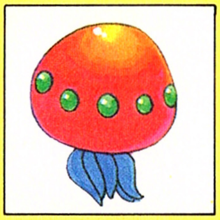
4



アイダ

▲岩の大顔面。バーバリアンのまわりをぐるぐると回っているが、弱い

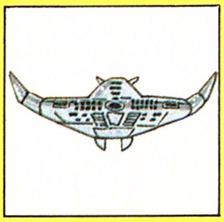
5



ルーパー

▲植物と動物のあいのこ。バーバリアンのまわりをぐるぐる回ってたりする

6



スアンレイ

▲超大型宇宙船でその内部はどうなっているのか、誰にもわからない

走れ！ハリアーどこまでも……

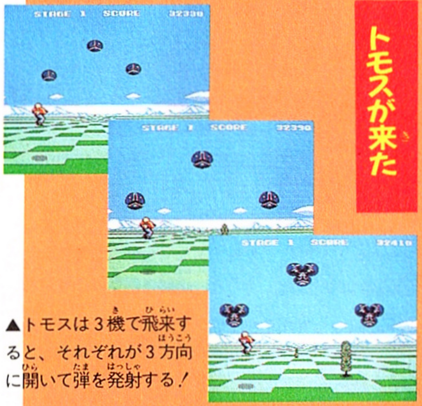
SCENE 1
MOOT
ムート

一番最初のステージでは、出てくる敵キャラクターや障害物はすべて破壊できる。できるだけ、弾を撃ちまくってスコアーを稼いでおきたいものだね。



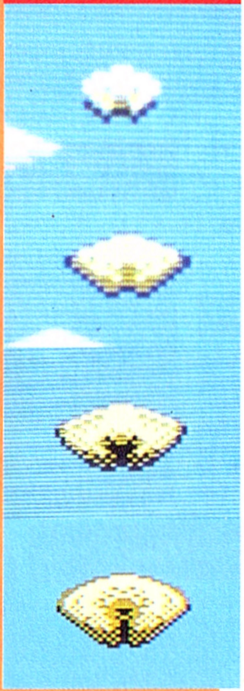
▶大自然の育んだ新緑が眼にまぶしい第一面。草を踏んづけると、コロぶから注意しよう！

トモスが来た



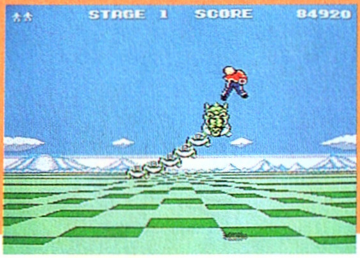
▲トモスは3機で飛来すると、それぞれが3方向に開いて弾を発射する！

迫り来る敵



▲3Dシューティングゲームのダイゴ味はコレだねー

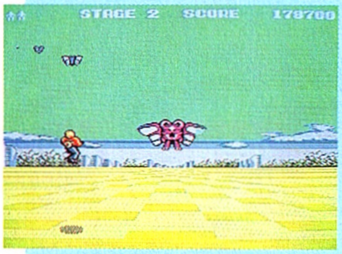
スクイラ



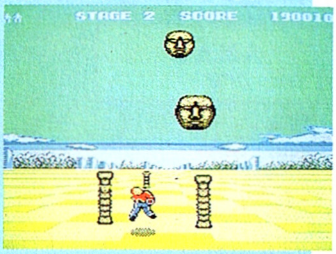
◀ボスキャラクターのスケイラは頭が弱点だぞ！　狙って撃て

SCENE 2
GEEZA
ギーザ

黄土色の土地に立ち並ぶ無数の石柱たち。きっと古代遺跡をイメージしたステージなのだろう。空を縦横無尽に飛び回る岩石も、モアイ像を連想させる顔がついている。

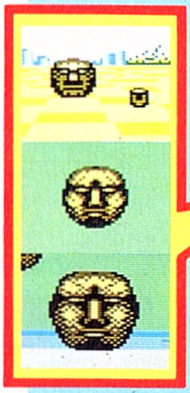


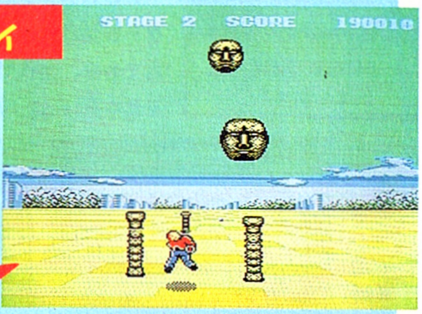
▲スケッグの群れだ！　気持ち悪いなんていってられないゾ！　徹底的にやっつけろ



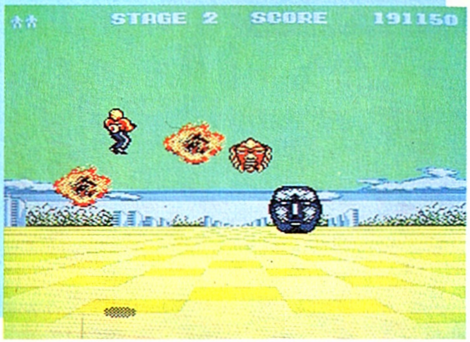
▲茶色の柱は、破壊不能でインカ柱と呼ばれているモノ。ブツかると死ぬぞ

大きい顔・モアイ



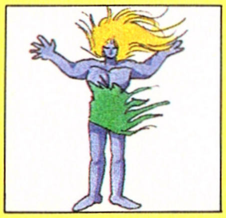


アイダ



▶第三面のボスキャラクターはこれ。中心にいるヤツを撃たないと決着は着かないのだった。まわりをグルグルまわっている大顔面モアイはタダのオマケ。気にするな

7



ウイウイジャンボ

▲超能力魔神。地上に落ちている岩を超能力を使って投げつけてくる……

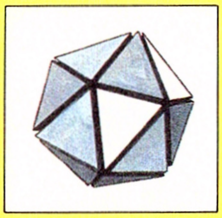
8



シュラ

▲三面に顔を持つ岩石。不気味ではあるが、実はたいしたことはない

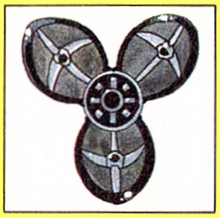
9



ビンズビーン

▲ビーンビーンと言いながら飛んでくる、20面体宇宙船。カタくて壊れない

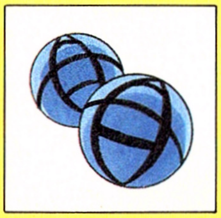
10



トモス

▲3機で飛来して、ミサイルを発射してくる。カラが閉じてるときは攻撃不可

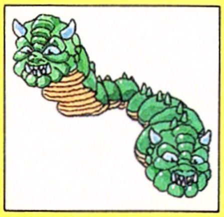
11



ローリー

▲ぐるりぐるりと回りながら弾をうちまくる敵。群れをなしてやってくる

12



ゴアーニ

▲双頭のドラゴン。その顔は凶悪で思わず吐気をもよおす。親玉キャラクター

18ステージのなかから、いくつかのステージをお見せします！

SCENE 3
AMAR
アマー

異常植物や、ヘンな動物がたくさん生息しているのが、ここAMARだ。羽のはえた魔物カナリーをはじめ、キノコ、まつたけ、クラゲ状の植物ルーパーなどが次々と登場してくる。



▶ルーパーは植物と動物のあいのこ。高速で飛来するので注意せよ

色彩豊かな地上物



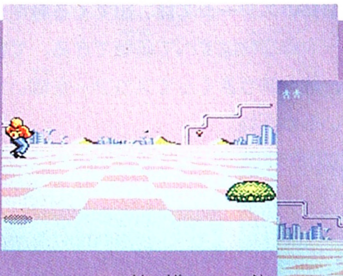
▲きのこだ



▲ルーパーだ



▲まつたけだ



▶ヤツらは、円を描くように回っている。動きに合わせて撃て

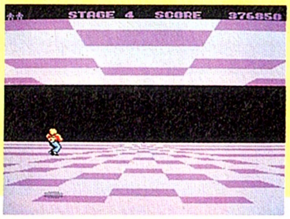
◀草のように見えても、このステージでは触れると即死する！

シュラ

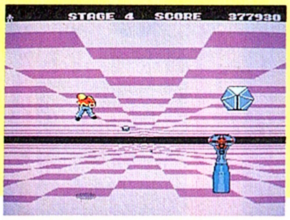


SCENE 4
CEICIEL
セイシェル

このステージには、やたらと破壊不能の敵キャラクターが登場する。ビンズビーン、ドームタワーが、これでもか、これでもかと続々やってきてイヤになる。それを避けるにはキミの反射神経がモノをいうぞ！

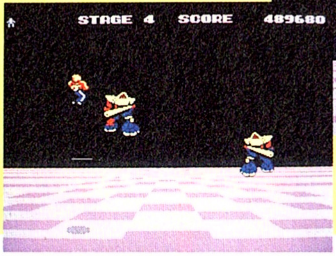


▶突然、天井が降りてきてビビル第四面。閉所恐怖症になりそう……



▶ドームタワーは本当に邪魔だが、画面半分より上を飛んでると当たらないんだ

緑ドム





▲一昔前、アニメで盛り上がってたモビルスーツがここでのボスキャラだ。連射される弾に要注意！

SCENE 6
OLISIS
オリシス

このステージあたりから、敵キャラクターのスピードがオニのように速くなるっ！





◀弾をバラまいて逃げるヤな敵だ

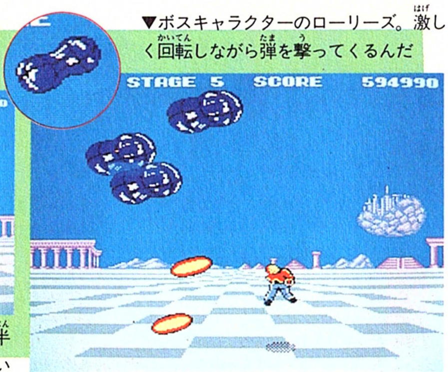
▲撃っても撃っても壊すコトはできん

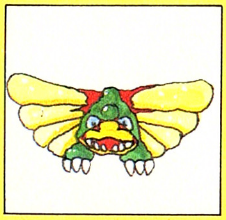
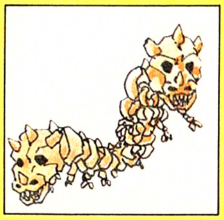
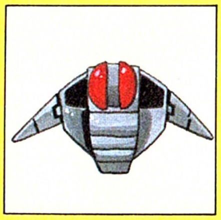
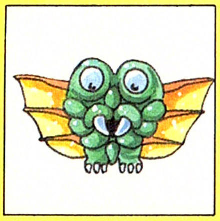
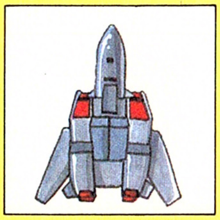
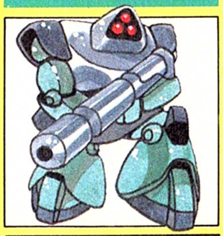


▲コントロールタワーは、画面半分より上にいれば絶対当たらない

ローリーズ

▼ボスキャラクターのローリーズ。激しく回転しながら弾を撃ってくるんだ



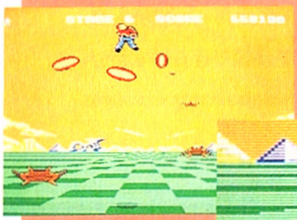
13	14	15	16	17	18
					
カナリー	サルペドン	ムカデンス	スケッグ	ジェット機	ドム
▲羽のはえた魔物。一発で撃ち落とせるどうということのないキャラクターだ	▲骨だけしかない双頭のドラゴン。弱点はやはり頭の部分である……	▲どこにでも登場する小型機。数機で群れて飛んでくることが多い……	▲首をヒクヒクさせながら飛んでくる魔物で、これもまた編隊でやってくる	▲バルキリ型ジェット機である。このほかにタイプの違う高速ジェット機もある	▲NY-2と呼ばれる超高性能モビルスーツロボット。色の違うタイプが数種ある

スピード感あふれるゲーム画面！

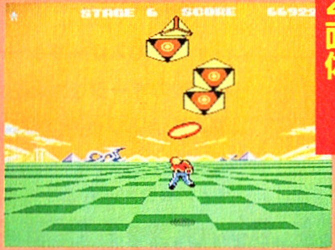
SCENE 7
LUCASIA
ルケイシア

氷河期を思わせる、冷たそうな風景の続くステージ、ルケイシアでは、子レイやムカデンスといった敵キャラクターたちが編隊攻撃をしかけてくる。覚悟しなくては。

4面体



◀次から次と編隊でやってくる子レイとは彼等のコトだ。一機も撃ち逃すな！

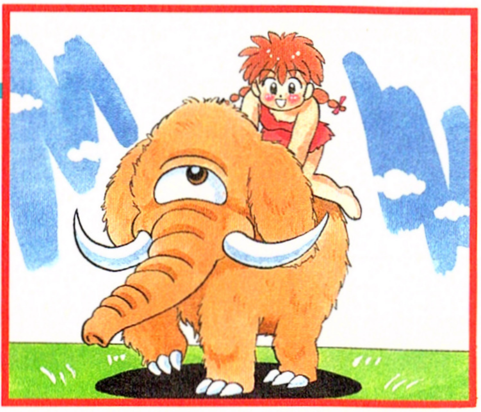




▶ピクリとも動かない、生きてるのか死んでるのか、ひとつ目のマンモス



◀ボスキャラクターの4面体。出現と同時に叩くか、ハリアーを円を描くように移動させながら戦うべし！



SCENE 8以降
見どころはココだ！

ファミコン版のスペースハリアーにも、アーケード版と同じく全部で18ステージ入る予定だそうだ。しかし予定は未定で本当はどうなるのか、まだわからないということだ。なるべく本物と同じくらいの大迫力で遊びたいものだね。

ネーム登録

▶ステージ8。ここでハリアーを待ち受けるのは、またも天井とドームタワーの攻撃だ。避けまくれ！

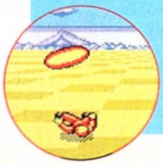


▶ハイスコアのネーム入れはヴォルガードⅡ以来の快挙だといえよう！



◀ステージ10。ドムが地平線の彼方からミサイルをバリバリ撃ってくる！



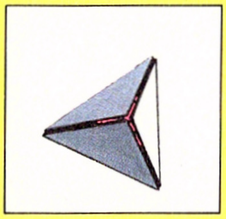


残念ながら声はナシ
◀アーケード版やセガ版にはあった人工音声の叫び声が、ファミコン版にはない。無口なハリアーなのである

SPACE HARRIER シーン名表

シーン	英語	日本語
SCENE 1	MOOT	ムート
SCENE 2	GEEZA	ギーザ
SCENE 3	AMAR	アマー
SCENE 4	CEICIEL	セイシェル
SCENE 5	BONUS SCENE	ボーナス
SCENE 6	OLISIS	オリシス
SCENE 7	LUCASIA	ルケイシア
SCENE 8	IDA	アイダ
SCENE 9	REVI	レビ
SCENE 10	MINIA	ミニア
SCENE 11	PARMS	パームス
SCENE 12	BONUS SCENE	ボーナス
SCENE 13	DRAIL	デュレイル
SCENE 14	ASUITE	アシュート
SCENE 15	VICEL	ビセル
SCENE 16	NATURA	ナチュラ
SCENE 17	NARK	ナーク
SCENE 18	ABSYMBEL	アブシンベル

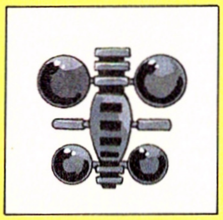
19



4面体

▲閉じたり開いたりを繰り返しながら、弾をボロボロ撃ってくるキャラクター

20



オクトパス

▲4つの触手を持っている敵キャラクターで、回りながら攻撃してくる

21



まつたけ

▲異常植物。移動したり攻撃してくるコトはないが、破壊するコトもできない

22



岩

▲なぜか空中を飛んでくるナゾの岩石。直進しかしないので避けるのは楽だ

23



草

▲シーン1の地表に生えている。ハリアーが触れるとウッとつまずいてしまう

24



きのこ

▲毒々しい色彩で、見る者を惑わせるキノコ。1発撃てば簡単に破壊できる

カセット／ジャレコ／10月中旬発売予定／価格未定

HOOPS



燃えろ!!ジュニアバスケットTWO ON TWO

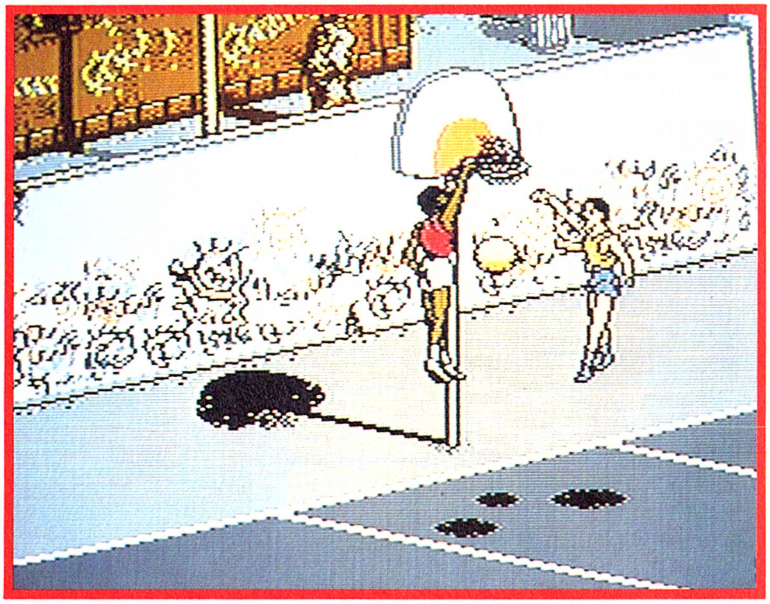
ジャレコのスポーツシリーズに、今度はバスケットが加わるぞ。ドリブルで敵のマークをかわしながら、ズバッとシュートを決めれば気分も爽快。スポーツ小僧(お嬢も)にはタマラン快汗体験を満契できるはずだぜ。

文／ニョクマム古橋

ダンクシュートをビシバシ決めれば気分もソーカイ!

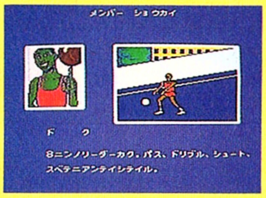
そこはダウンタウンの公共バスケットボール場。明日を夢みる少年少女たちが、三々五々と集まってくる。もちろん、その夢とは、プロバスケットボール界のスーパースターになることだ。チャンスはある。ここにはプロのスカウトマンがやってくる。毎週恒例の勝ち抜き戦に出場して、優勝すれば、このスカウトマンの目にもとまるはずなのだ。そしてこの少年少女たちのサクセスストーリーを作りあげるのは、ほかならないキミたち自身。テクニックを磨いて、彼らの"夢"を実現させよう——。

ということで、今回のタイトルは"燃えプロ"じゃなくて、"燃えJr."。ルールも1つのゴールポストで得点を競い合うハーフコート方式。対戦も1対1か2対2の少人数制が採用されているんだ。とはいえ、タイミングがうまく合えば、リアル映像のダンクシュートを体験できるし、パスワークやドリブルテクニックはなかなか奥が深い。すっごく単純明解なシステムだから、ゲーム自体を思いっきり楽しむことに集中できるわけね。特にVSモードで友達と対戦すると、えらく燃えます。



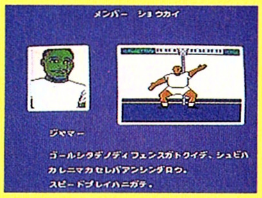
スーパースターを目指すダウンタウンのプレーヤーリストなのだ!!

ドク



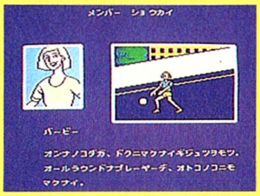
パス、ドリブル、シュートすべてに安定した力を持つ最有力選手

ジャマー



足は遅いがゴール下でのディフェンスには第一級の実力を持ってる

バービー



男子にも負けない技術と実力を持つ、オールラウンドプレーヤー

プリティフェイス



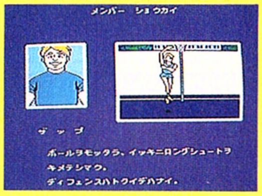
長身でゴール下からのシュートが得意。ドクの最大のライバル

ボンバー



リバウンド争いは下手だが、足が速くロングシュートも大の得意

ザップ



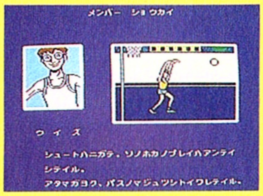
ディフェンスは得意じゃないが、ロングシュート成功率はピカイチ

レグス



足の速さでは誰にも負けない女の子。パートナーにぜひ欲しい1人

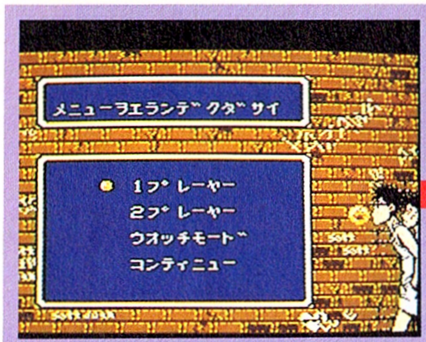
ウィズ



パスワークが特にうまい。シュートは下手のアシスト・プレーヤー

お楽しみバリエーションはなかなか豊富だぞ!!

プレイモード



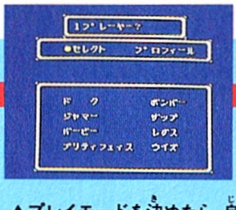
▲このゲームはプレイモードのバリエーションが豊富だ。1人でも2人でも遊べるし、コンピュータ同士が対戦する"ウォッチモード"まで付いてる。コンティニューは勝ち抜き戦のときに大助かりなのだ。







◀1人用は1対1と2対2のゲームを対コンピュータで楽しめる。2人用は、2人で共同してコンピュータと対戦する2対2のゲーム、1対1で友達と対戦するゲーム、2対2で友達と対戦するゲームの3種類がある。ウォッチモードでは1対1と2対2のゲームが観賞できるぞ。つまり、トータルで7種類のゲームバリエーションが用意されてるわけなのだ。



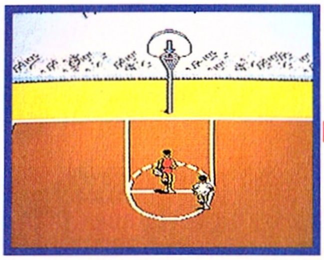


▲プレイモードを決めたら、自分の選手を選ぼう。そして最後にルールを決定する。スコア方式は、何点マッチにするかってこと。15、20、25、30点程度の選択枠から選べる。試合形式ってのは、シュートイン後のボールの所有権を攻撃、防御側のどっちにするかってことね。W‐OUTが攻撃側、L‐OUTが防御側だ。コートの色も茶かグレーを選べるぞ。

まずはフリースローで先攻後攻を決めるのだ!!

ゲームが開始されると、まず、フリースローでボールの最初の所有権を決めることになる。バスケットゴールの周囲を白い矢印が移動するから、タイミングを見図らって素早くⒷボタンを2回連打しよう。ボールがきれいな軌跡を描いてゴールに飛び込むはずだ。ただしフリースローは自分か相手が失敗するまで続けられる。ま、1回戦あたりじゃ、1発決めればまず先攻できるけどね。

▶白い矢印がこの位置に来た瞬間にシュートを放てばOKだよ





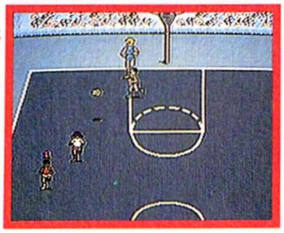
◀で、相手が失敗すれば、最初のボールの所有権を持てるわけ

まずは基本をマスターね

そしていよいよ得点の奪い合いが始まる。1対1のときは、ドリブルのうまいヘタでほとんど勝負が決まっちゃうんだけど、2対2になれば話は別。パスワークが勝利の決め手になってくるんだ。パスではとにかくインターセプトに気をつけなきゃいけない。敵の動きをよく見て、マークを外してからⒶボタンで素早くパスを出そう。シュートは選手によって、ロングが得意とか、ゴール下からが得意といった特徴があるから、そのあたりを生かした頭脳的なプレーを心掛けましょうね。

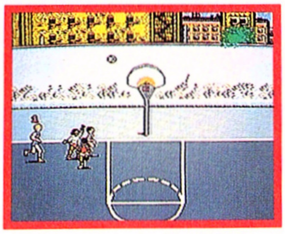
パス

▶相手の位置や動きを適確に判断してパスを出そう



シュート

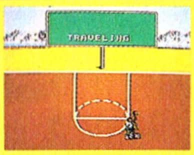
▶ロングシュートも時には有効。リバウンドを生かせ



ハーフコートバスケットの反則は3つ

このゲームでのファウル(反則)は、トラベリング、プッシング、チャージングの3つ。このうちのどれかを犯すと、ボールの所有権が相手に移っちゃう。ま、反則覚悟のプレーってのもあるけどね。

トラベリング



▲早い話がボールを持ったまま3歩以上歩いちゃいけないってこと。止まっている時にパスを受けてもすでに2歩として計算されちゃうから注意ね。ドリブルをうまく使おう

プッシング



▲ディフェンス(防御)側の反則のひとつで、ボールを持った相手を手でプッシュ(押す)こと。バスケットでは、いかなる場合でも直接相手の体に触れちゃいけないのだ!

チャージング



▲プッシングがディフェンス側の反則なのに対して、こちらはオフェンス(攻撃)側の反則。シュートを狙う時勢い余って相手にぶつかると反則になっちゃうから注意ね

●コミック版 Wizardry

10月上旬発売予定¥880（予価）

コミックで読める。



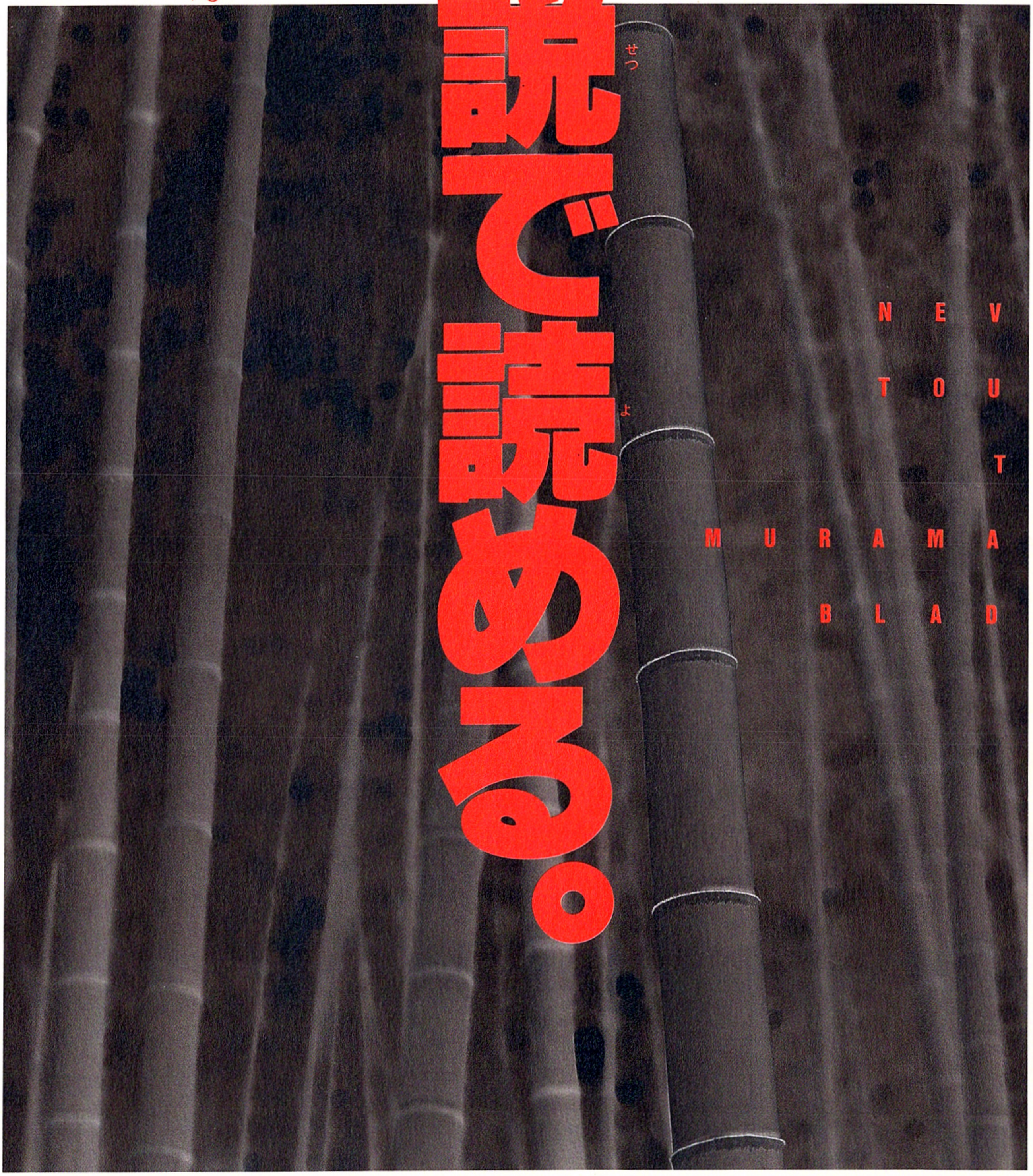
NEVER TOUCH THE MURAMASA BLADE!!

予約注文受付中●少部数のため確実に手に入れたい方はハガキの横

小説で読める。

●小説 Wizardry 〈隣り合わせの灰と青春〉

11月下旬発売予定¥980（予価）



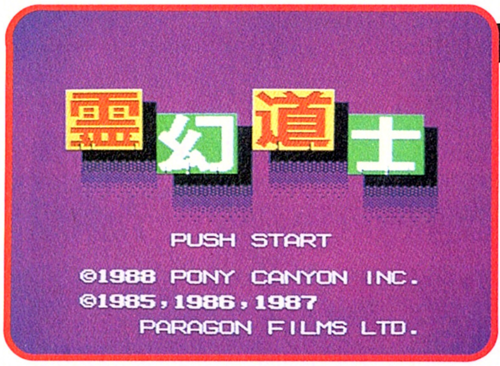
NEVER TOUCH THE MURAMASA BLADE!!

についている注文票に記入してお近くの本屋さんへお渡し下さい。

JICC出版局

カセット／ポニーキャニオン／9月16日発売／¥5900

REIGEN DOUSHI



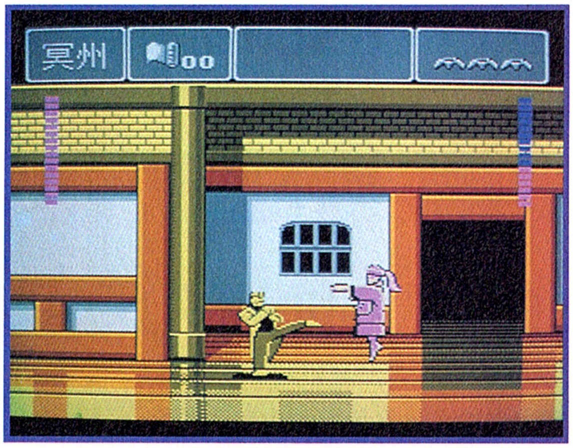
霊幻道士

キョンシー映画は数あれど、やはりその中でも「元祖」ってヤツぁ、名前のオモミが違うぜ。 そんなわけで、「霊幻道士」が堂々のファミコン化だ。映画の内容を忠実に再現した、カンフーアクションゲームだぞ。

文／ウサンクサー山田

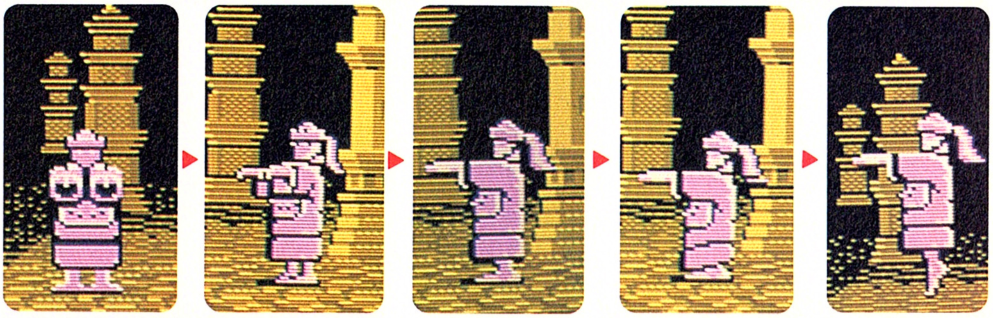
本家本元、元祖老舗のゲーム化だぞ

大容量ロムの登場によって、最近は1メガや2メガのゲームが乱造されまくっている。たしかにマップの広さやアイテムの数はズイブン増えたけど、登場するキャラクターは相変わらず2パターンのアニメーションで、ギコチなくイイカゲンに動いていたりするわけ。そんな半導体のムダ使いソフトたちにイカリが爆発しそうになっていた今日このごろに登場したのが、キャラクターアクション重視ゲームのこの「霊幻道士」なのだ！ ゲーム内容は特に新しくはないが、その登場キャラ達の魅力にもうボクは首ったけなのさ。

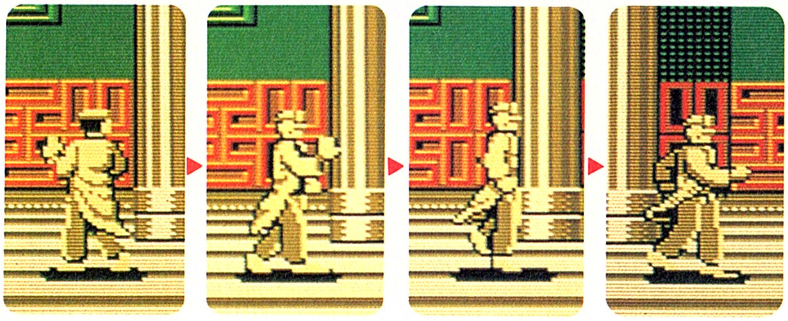


スーパーリアルアニメーションだ！

このゲームのイチバンの見どころはなんといってもこのリアルなキョンシーの動き。有名なプロアニメーターのセンセイに指導を受けたというだけのことはあって、そのナメラカさと美しさは、もはやゲイジュツのイキに達したといってもカゴンではない。一見の価値大アリだ。

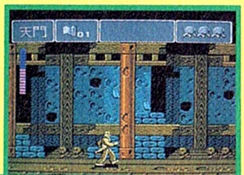


ちなみに主人公の先生も美しく動く！



リキの入ったグラフィックたち

このキャラクターの動きに負けないくらいスバラシイのがこの背景のグラフィックス。いくつか載せておくからジックリ見てくれ。



▶ボロボロにクズれた家。カベのオフダがナカナカいい味出してるな

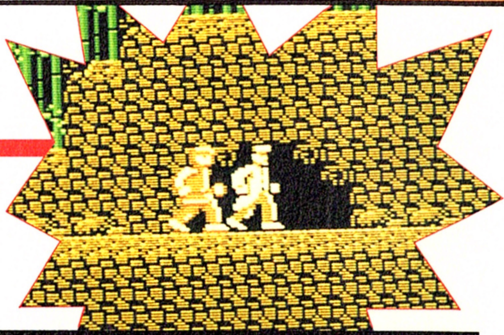


◀竹ヤブの中のお寺といったカンジ。なんともいえない色使いがタマラナイ



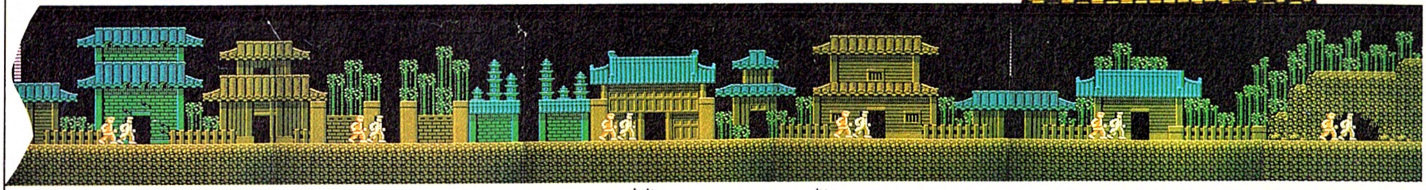
▶デモ画面。写真のようなリアル感

ナグるケるでキョンシーを倒せ

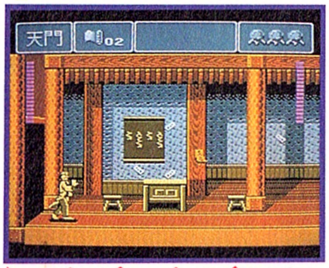


1つのステージ(町)には、情報やアイテムをくれる民家、ダメージを回復してくれる寺院などがあり、それぞれ数匹のキョンシーによって占拠されている。まずはコイツらを倒して町の人々を救い出し、パワーアップしていこう。さあ、全8ラウンドがキミを待っているぞっ！

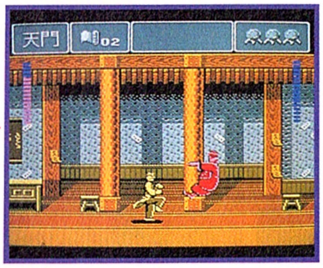
マップ画面から…



1 家の中に入って…



2 キョンシーを倒し

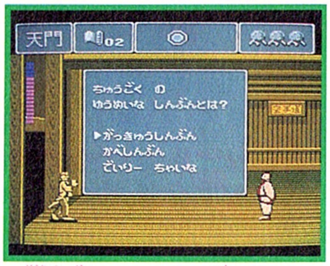


3 お礼をもらおう！



修業でパワーアップ

町の中には拳法の道場があって、持っている「こほうしょ」の数に応じて新しい必殺ワザを伝授してくれる。ここをサケて通っていては後々で苦戦を強いられるコトになるぞ。憶えろ！



▲道場に入ると、イキナリ変なオヤジにクイズを出される。正解しないと館長には会わせてもらえないんだ



二段げり
バシバシッと連続して2度のダメージを与えられるキックだ



二段つき
シュシュッと連続して2発くりだす強力なパンチなんだ



まわしげり
ゴベシッと特大ダメージを与えられる超ド級大技なのよん



天空とび
バビョーンとジャンプ力がアップし、さらに空中キックも

そして決戦だ!!

キョンシーどもを倒しまくって、「ひすいのたま」が3つそろったら、マップ画面のいちばん右ハジの部屋の封印が解ける。そして中には、キョンシーの親玉が待ちうけているワケだが、その面のボスには同じ面で憶えたワザが有効であるコトが多いので、ワザを全部習っていればナントカなるぞ。ガンバロウ。





▲コイツは一面のボス。残像を残しつつセマってくるぞ。見かけはチビだがエレエ手強いので気をつけろ



これが手に入るアイテムたち！

というワケで、民家にハビコるキョンシーどもを退治すると、家主のお方がそれ相応のオレイをしてくれるんだ。アリガタくいただいて活用することにしようじゃないの。



こほうしょ
道場でワザを教えてもらうタメに必要なモノ。ヤマモリ集めよう



とんてん
キョンシーをはじき飛ばし、一時的にマヒさせることができる



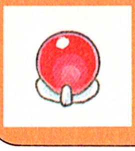
おふだ
キョンシーに張りつけると、ちょっとの間だけ動きが止まる



せいけん
パンチのかわりに使える剣。強力だが、使いすぎるとコワれるぞ



すず
ある面にいる、コンシーを味方につけることができるように



ひすいのたま
ボスキョンシーのすむ場所に入るためのアイテム。3つ必要

カセット／ポニーキャニオン／9月21日発売／¥5800

KUJAKU OH



孔雀王

あの週刊ヤングジャンプ連載の人気マンガ「孔雀王」がファミコンになったぞ！　アドベンチャー＆ロールプレイングだ。次々と出現する魔物を倒す、孔雀の壮絶な戦いの幕が開くのだった。

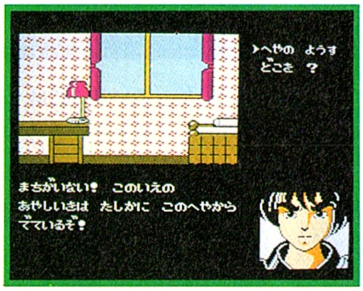
文／プロフェッサー来宮

あの漫画「孔雀王」がファミコンに！

週刊ヤングジャンプの「孔雀王」がファミコンになった。ストーリーは主人公である孔雀が、日本全国各地で起こっている不可解な怪奇現象の源である、魔物たちと戦い、その謎を解いてゆくというもの。敵を倒すと「気力」が増えてゆく。「気力」が増えることで、孔雀の術の力が大きくなるのだ。またある謎を解くことによって、アイテム等を手に入れることもできるのだ。もちろんあの孔雀の「早九字」も使えるぞ。「臨兵闘者皆陳烈在前」と唱えて、次から次へと出現する魔物をやっつけよう。



◀謎を解いてゆきながら、敵と戦うのだ。最初の関門はこの人魚なのだ



◀この部屋のどこかに魔物が…。魔物はいろんな場所に隠れているぞ

ゲームの進め方

1 メッセージスピードを設定



まずこのゲームは、メッセージスピードを変えることができる。「はやい」にするとかなりスムーズにゲームできる。

2 孔雀のステータスを常にチェック



ゲーム途中でセレクトボタンを押せば、孔雀のその時現在の体力、気力、攻撃力、守備力がそれぞれ表示される。

3 バトル面



このゲームは基本的に謎解きアドベンチャーだが、敵と出会い戦う時は、この戦闘モードになるのだ。

まずは裏高野で慈空阿闍梨に会おう

事件は比叡山が全焼したことから始まった。直接の原因は落雷によるものらしいが、この事件により各地で数多くの「魔」が復活したのだった。孔雀はそれまで「裏高野」という世界で修業していたが、ある日その師である慈空阿闍梨に命を受け、魔を退治すべく旅出つのであった。まずは若狭の地を目指して孔雀は旅出つ。待ち受けるは…。



▲比叡山が壊滅したことによって、多くの魔物が全国に飛び散ってしまった。この魔物たちを倒すのだ



▶まず若狭の町についたらこの人にいろいろと、事件のことについて聞こう



◀若狭の町に着くなりすぐ、この魔物が出現。とりあえず攻撃なのだ

孔雀王ストーリー

比叡山壊滅に続き
薬師十二神将までが！
瀕死のくびらが残した
"いずも"なる言葉が
意味するものは何!?

孔雀王の背景についてちょっと触れてみよう。主人公の孔雀は裏高野に身をおく修業中の退魔師である。ここでの裏高野とは、本来の高野山と表裏一体をなすもので、総本山である高野山を魔から守る一つの砦なのである。この裏高野と同様、この世を魔から守る砦として比叡山があった。ところがその比叡山がある日、落雷によって壊滅してしまったのだった。この結果、各地で数多くの魔が復活するという最悪の事態が起こってしまった。そして裏高野からは最強の実戦部隊である「裏高野十二神将」が派遣されたが、その生息はプッツリ途絶えたのだ。

急げ孔雀！ まずは若狭へ

裏高野での修業の師である阿闍梨から、命を受けた孔雀は一路「若狭」へ飛んだ。孔雀は当初未熟である。このゲームは敵を倒すごとに孔雀の気力が増加する。気力をためて、一気に術をかけまくろう。またある所である物を食べると体力が回復する。若狭の地では次々と若者が殺されてゆくという奇怪な事件が起こっていた。どうやらとてつもない魔物が若狭の地にいるらしいのだ。孔雀は村長に話を聞きに行くのだった。



◀若狭の村長の話によると、村人が次々と殺されたということなのだが…



◀役場の霊安室には魔物に殺された死体が。そして、死体からはウロコが…

魔物・人魚を倒すため、海へ

若狭の役場には魔物に殺されてしまった若者の死体があった。そしてその死体から孔雀はウロコを発見するのだった。次に孔雀はゲンさんの家に行ってみる。するとその娘に魔物がとりついていたのだった。この若狭の村で起こっていた一連の奇怪な事件は、この魔物が原因だったのだ。魔物の正体は人魚なのだが、この人魚をあなどってはいけない。軽卒に戦っているとウッカリ死んじゃうこともあるので、セレクトボタンで常に体力チェックを！



▶ゲンさんの娘の部屋から人面魚が発見されるのだった



◀人魚を倒すまでに数々の魔物が出現。早九字の呪文を唱えて倒しまくろう

孔雀の術一覧

孔雀は単に戦うだけじゃなく、術を使って敵と戦うことができる。最初のうちはあまり術に頼らない方がよいかもしれない。使うとすれば「早九字」だ。「臨兵闘者…」と唱える快感は最高なのだ。

はやくじ	最も基本的な印呪である。孔雀が一番得意としており、このゲームでは多用することになる。消費気力３。
いんどら	「インダラヤソバカ」と唱えることにより雷神帝釈天（インドラ）を呼び出し雷を起こすことができる。消費気力10。
ふどう	不動明王を呼び出して、その力を我がものとして、強力な炎を扱い敵を倒すことのできる術である。消費気力20。
かんのん	正式には観世音消魔法といい、観音菩薩の力により、悪霊を冥界に戻すことができる術である。消費気力５。
まゆきり	マユキリ（孔雀明王の別名）を唱えることにより、飛行能力を得ることができる術。攻撃には使えない。消費気力０。
まりしてん	摩利支天と唱えることにより、孔雀の反射神経は通常の数倍となり、体術全般が強化される術。消費気力20。
はってん	西方の守護神、五聖八王を呼び出すことで風を自由に操ることができるようになる術である。消費気力10。
してんのう	時国天、広自天、多門天、四天王を呼び出し、孔雀の代わりに戦わせることができる術である。消費気力50。
かんぎてん	観喜天を呼び出して、その知恵を借りることができる。このゲームではこの術で冥界を抜け出す復活の呪文が聞ける。

比叡山ではクビラが

人魚を倒した孔雀は阿闍梨から、十二神将を追って比叡山に行くように命じられる。比叡山では、全滅した十二神将たちが…。十二神将の宮毘羅が残した言葉はイズモだった。



▶人魚を倒すと、人魚から十二神将の宮毘羅についての情報が得られるのだが…

◀宮毘羅を追って孔雀は比叡山に行くが、そこには全滅した十二神将たちが…

謎は出雲にある

宮毘羅の残した言葉の手がかりを追って、孔雀は一路「出雲」へ。出雲といえば出雲大社だ。大社に到着した孔雀に、再び魔物が襲いかかるのだった。そして魔物を倒すと…。

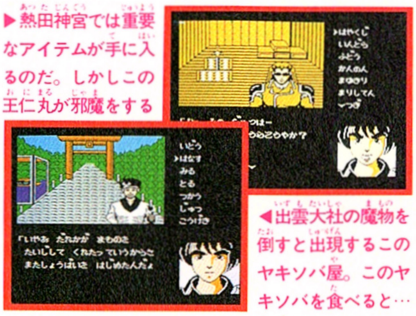


▶出雲大社に行ってみると神主がぼう然と立っている。本堂の柱が消え去ったのだ

◀出雲大社で謎の敵を倒すと、「くさなぎ」という言葉を残して去ってゆくのだった

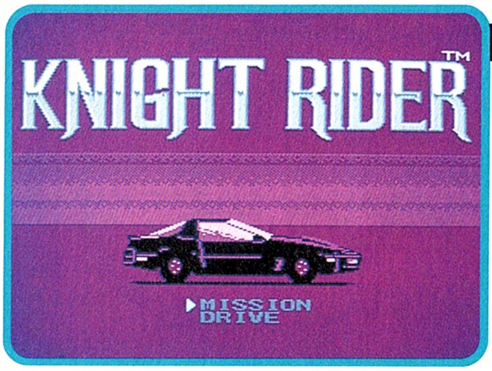
ここからが本番だ

孔雀はさらに出雲大社から熱田神宮へと移動する。ここで孔雀は王仁丸と出会う。敵なのか、味方なのか？ ここである重要なアイテムを手に入れ、孔雀の新たな旅が始まる。



▶熱田神宮では重要なアイテムが手に入るのだ。しかしこの王仁丸が邪魔をする

◀出雲大社内の魔物を倒すと出現するこのヤキソバ屋。このヤキソバを食べると…



ナイトライダー

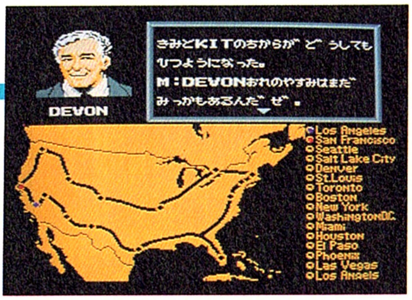
おなじみ洋モノTVドラマのゲーム化。自動車のクセに、ミサイルや機銃をどっかんどっかん撃ちまくり、あげくのはてには、びょんびょんと飛びハねてしまうという〝ナイト2000〟がなんともイカスゥ!!

文／赤鳥龍吉

正義のためならエ～ンヤコォラ♬だぜ!

このゲームの原作のドラマ、見たことある？ けっこう人気のある番組だったから、ま、知らない人はいないだろうね。とはいえ、いまひとつ時期を外しちゃったかな？ てな感じがなくもないけど、あのドラマの突拍子もない感じが良く表現されてるみたいだから、いっかあ。

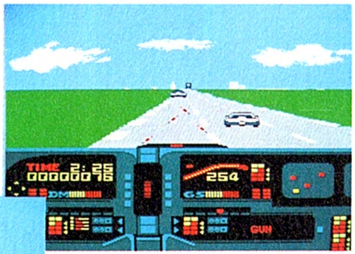
内容はというと、デボンおじさんに依頼されたマイケルが、悪人探してアメリカ大陸をひた走るってなもんだ、うん。



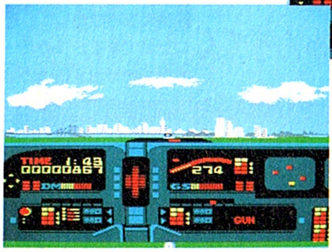
▲このデボンの流し目がたまらない!! よござんす。引き受けやしょう

チミはナイト2000を乗りこなせるかあ!?

基本的にはカーレース・ゲームなんだな、この〝ナイトライダー〟ってば。何といっても、マイケルが乗ってるのはあの〝ナイト2000〟というバケモンみたいな車。普通の車とはちょいとばかし性能が違う。また、あくまでも目的は悪人退治。どれだけ速く走ったかは関係なく、規定時間内に親玉の所までたどり着けばいいんだ（そしてそいつをやっつけるのね)。ま、シューティングの要素がかなり濃く採り入れられてるわけだ。



▲機銃、ミサイル、レーザーの3種類の武器が使用可能。機銃だけは標準装備で無限に撃てる



▲ジャンプができるのも大きな特徴だ。燃料がばかばか減るからムダに飛ぶのは禁物だ

小市民を攻撃しちゃ、いけないんだあ!

いくら他の車が邪魔だといっても、撃破してもかまわないのは、赤と黄に塗られた車だけ。その他は一般車だ。壊すとタイムが5秒減る。あ、書き忘れてたけど、マイケルが休暇でアメリカ中を旅行するって設定のドライブモードもあるぞ（青い車しか現れない)。



▲ステージによって、登場する車種が変わるんだ。壊していい、赤や黄の車もそれにあわせて形がかわる。黄色い車は壊すとアイテムが手に入る。また、行手をはばむのは車だけではない。ヘリコプターも攻撃してきたりするんだあよ

名メカニック、ボニーさんは装備を強化してくれるんだ!

毎ステージの始めに、ボニーさんに装備を強化してもらえる。何を強化してもらうか、よう考えておこう。基本はエンジンからだね。

▼エネルギー

燃料タンクの容積が大きくなり、たくさんの燃料を積めるようになるんだよ。

▼ダメージゲージ

ダメージゲージ（どんだけダメージに耐えられるかのゲージ）が増えるの。

▼エンジン

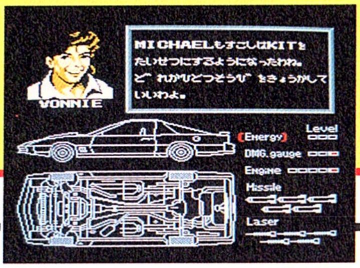
こいつを選ぶと最高速度があがる。だけんども加速の悪さはそのままなんだな、これが。

▼ミサイル

ミサイルの搭載量が増えるってえわけだ。でも、上の3項目がフルになってからで充分。

▼レーザー

レーザーの発射回数を増やしたいなら、こいつを選びな。ミサイルよりかあ、強いぜ。

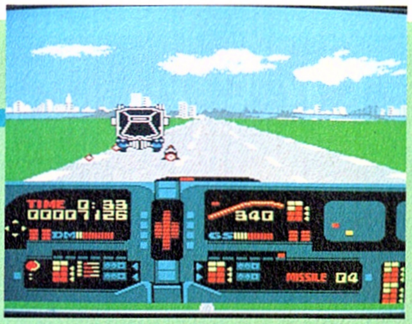


▲妙にリアルなボニーさんが不気味だ

MISSION ① 大型トレーラーを追え！

この〝ナイトライダー〟では、ステージ1～3、4～6と、3面ずつがひとまとまりで「ミッション」と呼ばれているんだ。全15ステージあるんだけど、それが5つのミッションに区切られてるというわけ。それぞれのミッションでは、別々の敵を追っかけるわけだけど、次から次へと敵を追い廻すうちにアメリカを1周してしまうという壮大さ！　なんとなくジッピーレースを思い出しちゃう？

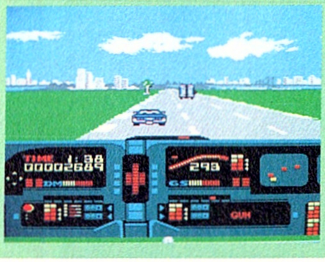
まずは盗まれた高性能爆弾を取り戻せ！



◀こいつがミッション1のターゲットのトレーラーだ。心してかかるように

STAGE 1

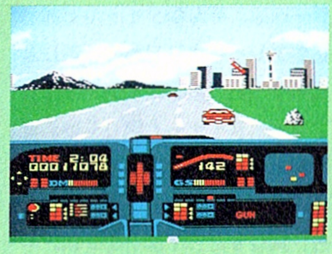
陸軍の武器庫が襲われた！弾薬を積んだトレーラーはロサンゼルスからサンフランシスコに向かって逃走中だ。この面はそれ程難しくないけど、カーブでのコースアウトと、敵の撃つ弾には要注意。操作のコツをつかもう。



◀✚ボタンの上でアクセル、下でブレーキになる。また、攻撃はAボタン、ジャンプはBボタンを使うんだ

STAGE 2

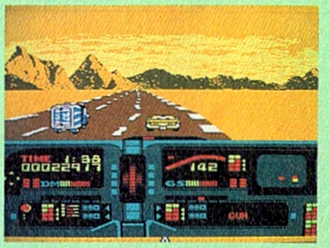
マイケルとナイト2000の追跡をふりきったトレーラーは、シアトルの方へと去っていった。早く追いかけなければ。ザコ敵は壊すか、相手にしないかを早目に判断してクリアしていこう。



◀ザコ敵はダイナマイトで攻撃してくる。あたるとケッコウ厳しいものがありんこ。確実にかわせるようになろう

STAGE 3

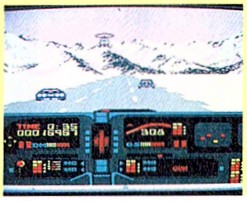
シアトルでもトレーラーの息の根を止めることはできなかった。が、今度こそ失敗は許されない。トレーラーも奥の手、P.I.V爆弾という強力な武器を使ってくるぞ。当るとかなりのダメージを受ける。ムチャは禁物だ。



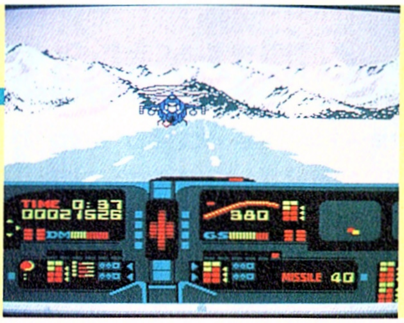
◀この面が終ればミッション1はクリアだ。敵の動きもインケンになってくるぞ。オレンジ色の背景が泣かせるゥ

MISSION ② 盗まれたヘリを探し出せ

ミッション2は盗まれた軍用ヘリの破壊が目的。2回逃げられて、3回目でボカンていうのがとりあえずこのゲームのパターンだからね。だけど、自動車でヘリと戦っちゃうなんざ、いいノリしてるよね、ホント。



◀なんと4面は白銀の世界。さすがに高級車などの姿はなく4WDが目立つ。またヘリも攻撃してくるぞ。コクピットが赤や黄は敵。左右にスリップするからとてもムズイ!!



◀なんとミッション2ではヘリが相手。ジャンプを活用して攻撃だ！

黄色い敵やナイト財団のトレーラーからアイテムをもらえ！

途中、ナイト財団のトレーラーや、黄色い敵車から、アイテムを手に入れられるぞ！自分が有利になるものばかりだから、極力取りのがさないようにしたいもんだ。武器まで手に入れられるのがオイシイでしょ。



◀この車を見かけたら、まず減速。けっこうスピード遅いから注意。こいつに追突してもシャレになんない

R ☆リカバリー

◀こいつを取ると、受けていたダメージがある程度回復する。猪突猛進型のプレーヤーには一番ありがたいアイテムだと思う

T ☆TIMEの延長

◀残り時間が少し増える。ちなみにタイムオーバーでもダメージの受けすぎでも、ガソリン切れでもリタイアだ（3回まで）

M ☆ミサイル

◀ミサイルが補給される。空を飛ぶ敵がいるときは、上へ向って飛ぶから、ミッション2で有効だあね。これ1個で20発分

L ☆レーザー

◀レーザーが補給される。こんな風に、レーザーとミサイルはアイテムとしても手に入るから面ごとのパワーアップは基本性能を優先

G ☆GAS

◀燃料が一定量補給される。ジャンプを使わなければならないときには、とても助かるアイテムだ。なにせジャンプは燃料使うから

I ☆1UP

◀その名の通りナイト2000が1台増える。スタート時は3台。ちなみに、ミッションごとにパスワードでコンティニューも可能だ



キック&ラン

最近のスポーツゲームは、やたらとSLGやRPGの要素なんかが盛り込まれてきちゃって、本来のスピッと抜けるような爽快感がないんだよね。やっぱスポーツものはシンプルが一番。コイツで初心に帰ってみたらっ!?

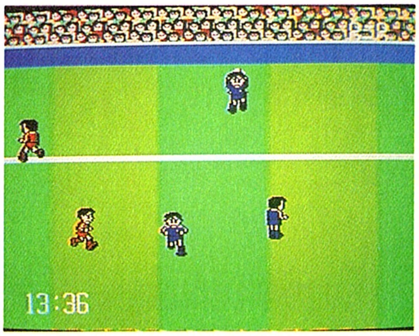
文／しんすけ





蹴って走ってエキサイティング!

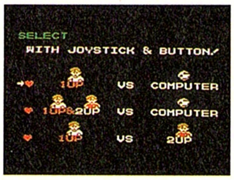
"KICK AND RUN"、蹴って走って…。サッカーの醍醐味とはこの二言につきるんじゃないかな。このゲームは、そんなタイトルどおりサッカーの基本プレイをより忠実に再現しようとしてると思うんだ。Ⓐ Ⓑのボタンの押し方1つで、フライ・ライナーと蹴り分け、その強弱（キック力）さえも変えることができる。コマかいプレイもさることながら、大ワザだって思いのまま。やればやるほどエキサイトするぜっ!



◀スローイングは、一度後ろにさがってから、助走して遠くへ投げることもできるんだぜ

チーム選びが試合を左右するぞ!

対CPモードは、世界一決定戦だ。各国の代表7チームがしのぎを削りあうのだ。この7チームは、足の速さやFW・FBの強さなど、それぞれ特徴を持っている。ひととおり各チームの特性をつかんだうえで、自分の気にいったチームを慎重に選んでいくことだ。



◀モードは3タイプ。2P VS CPを選べば、友達とペアを組んで優勝を狙うこともできる



◀どのチームを選ぶかで試合展開がぜんぜん違ってくる。選ぶなら足の速いチームをね



◀チームが決まったら、次に試合時間を決めよう



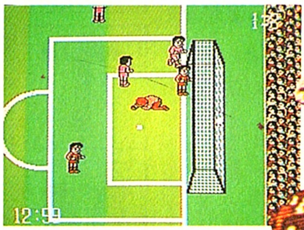
▲対CP戦（1P・2P）で全チームに勝てば優勝。ガンバッてね

2人プレイVSコンピュータで友達と黄金コンビを結成だ!

対戦モードを選択するときに、このモードを選べば、友達とチームを組んでコンピュータと対戦することもできる。そう、テニスの2Pダブルスみたいなものだ。2人の息がピッタリ合えば、翼・岬の黄金コンビ（古い!?）も夢じゃないぞ。センタリングからオーバーヘッドが決まったりしたら、そりゃもう大さわぎ。とにかくチームプレイのまた違った楽しさが味わえるのがとってもいいね。



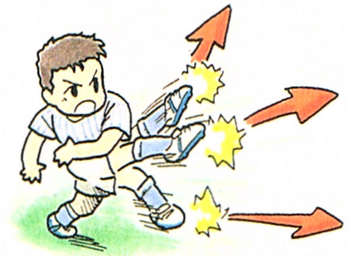
▲2人の連携プレイでゴールが決まればうれしさ2倍。友情も深まる!?



▲ゴールキーパーは1コンのプレイヤーが操作。ガッチリいこう!



いろんなボールを蹴り分けよう

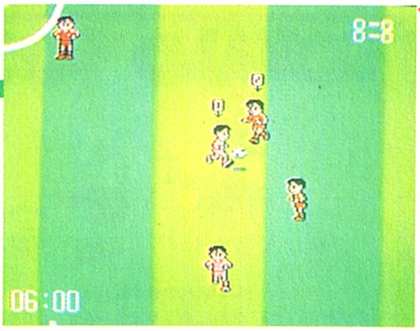


①真上へ Bを短く押すと、ボールをチョンと浮かすことができる。コレをドリブルをしながら使えばフェイントとして大いに役立つぞ。敵のしつこいマークはコレでパス！

②フライ 逆にBを長く押せば、フライのパスやシュートがうてる。でもフライの場合、あまり遠くへ蹴れないのが欠点だ。ミドルパスやセンタリングで使うのがベスト！

③ライナー フライに比べると威力は数段上。シュートやロングパスに使おう。Aを短く押せばゴロぎみのパスもうてる。ただ、低いボールなのでカットに気をつけよう。

キッキングは、Ⓐでライナー、Ⓑでフライと蹴り分けることができる。また、ボタンを押す長さによってキック力も変えることができるんだ。短かく押せば弱く、長く押せば強く蹴れるよ。



▲ボールを浮かせて敵を抜きさるスーパーフェイント。ボールを上げるタイミングがキメ手だっ！

このように、キック1つとってみてもいろんなバリエーションが楽しめるのだ。ただ、これを宝の持ちグサれにするか、フルに使いこなすかは君のウデしだい。ひとえに君の適確な状況判断にかかっているのだ。味方との距離や敵の位置を常に計算に入れて、パスとシュートを蹴り分けていくっきゃないぜ！

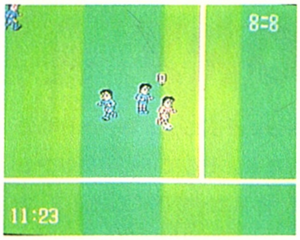
勝負にこだわるならパスワークが肝心

このゲームでは、スライディングやヘディングはもちろん、大ワザ中の大ワザ、オーバーヘッドキックだって自由自在にできてしまうのだ。でも、1点差を争う緊迫したゲームでは、こういったハデめのプレイは避けたほうが無難かもね。決まる確率は低いし、ハズすと後のフォローが遅れ、アレヨアレヨというまに得点されるケースが多いのだ。やっぱり勝負にこだわるなら、ドリブルやパスを駆使してシュートにつなげるという正攻法がよろしいのでは。とにかくパスを正確にねっ。



◀シュートが決まると、GKだけがやけに悔しがるのです

⦿ドリブル



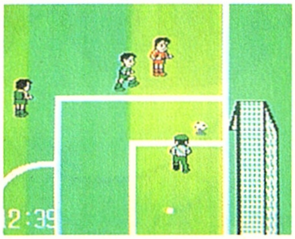
▲相手チームの足が遅ければ、ドリブルで一気に攻め込もう。しつこい敵はジグザグにドリブルしてかわせ

⦿パ　ス



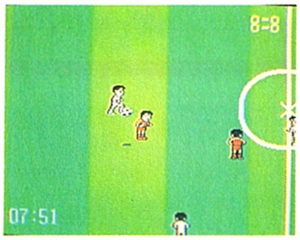
▲DF時はボールを奪ったら即前方へロングパス。ゴール付近でダラダラとボールをキープしているのは危険

⦿シュート



▲シュートはゴールサイドから角度をつけて蹴るほうが決まりやすい。また、ロングシュートも有効

⦿ヘディング



▲ボールが空中に浮いているときにⒷを押すと実行。野球のフライを捕るように、ボールの影に合わせよう

⦿オーバーヘッドキック



▲これもボールが空中に浮いているときにだけしかできない。操作はⒶ。タイミングを合わせるのが難しい

⦿スライディング



▲逆に、ボールが地面についているときⒶを押せばスライディング。ハズすとそのまま独走される危険性大

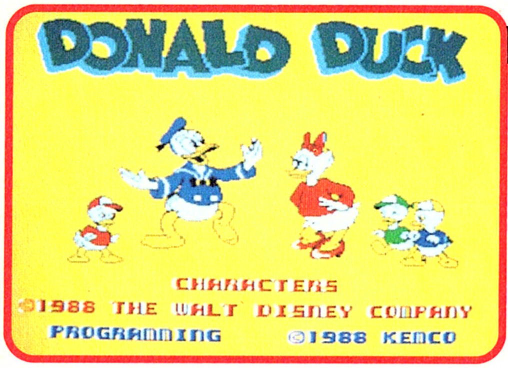
死んでも俺はゴールを守る!!

勝敗の行方は、ゴールキーパーの小手先ひとつにかかっているといっても過言ではない。実際のサッカーだって然り。ゴール付近まで敵に攻め込まれたら、DFは深追いせずに、キーパーを中心にした守備体制に切りかえよう。ここで敵がシュートを狙ってきたら、即座にボールの方向へ✚を入れること。同時にⒷを押せば、ダイビングキャッチもできるぞ！



◀ダイビングキャッチでGKの守備範囲がグーンと広がるぞっ！

カセット／コトブキシステム／9月22日発売／¥5800



ドナルドダック

半世紀以上にわたって世界中の人々に愛され続けてきたドナルドダック。恋人デイジーと陽気なラテンの国イタリアで繰り広げるほのぼのゲームで気分はすっかりボンゴレビアンコ!!

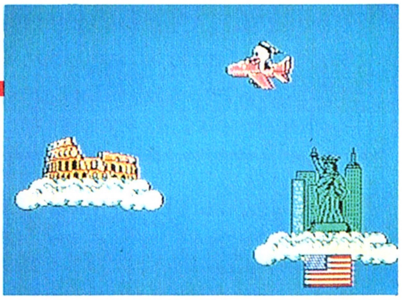
文／高城＆ユルクあやちゃ

世界のアイドル、ドナルドのゲームよ

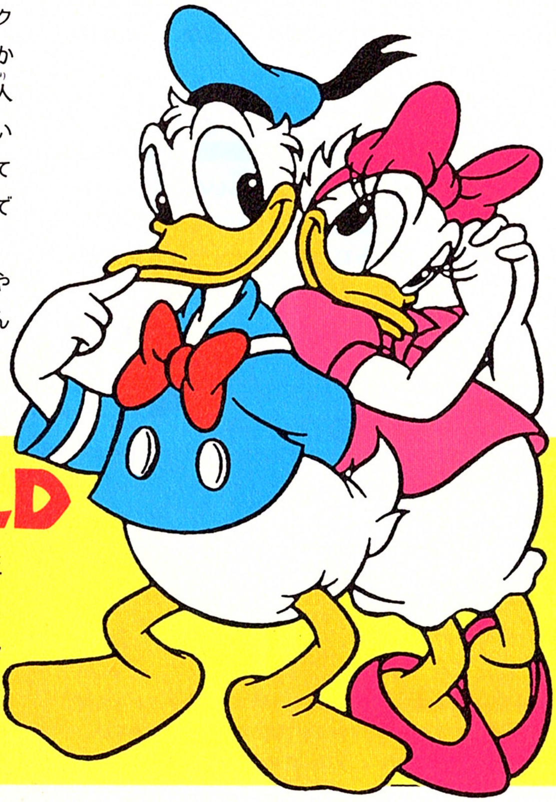


アメリカ育ちのドナルドダックが恋人デイジーと一緒に、なぜか大西洋を越えてイタリアへ。二人っきりの旅行♡と思いきや、おいっ子のヒューイやデューイたちもついてきてしまった。邪魔のはいった二人はスポーツで発散。んー健全。(なにが？)

イタリアの観光名所を背景にホッピングやくつなげ(これってスポーツ？)なんかするんだけれども、イタリアといえば世界各国からの観光客がいっぱいな国。コロッセオの前で長ぐつなんか投げてたら怒られるって。ベニスのゴンドラで落としっこしたら危いって。アヒルだからいいのか。ガアーツ。



▲ＮＹからローマまでひとっ飛び。飛行機の窓から顔出したら危ないから真似しちゃだめよ（できねーよ）



DONALD STORY





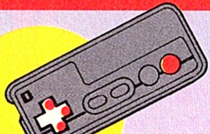
世界の人気者、ドナルドダックは1934年生まれで、今年54歳(あら……)。親友のミッキーマウスと共に、映画・アニメ・まんが等ありとあらゆる分野で活躍中。

76カ国にファンを持つ映画スターとしてドナルドは、俳優の名誉ともいえるアカデミー賞候補に9回もノミネートされたことがあるんだよ。そして1943年にはアヒルでは初めて、オスカーを手にしたんだ。中南米親善使節として世界平和のためにつとめたこともある国際的アイドル、それがドナルドなんだ。

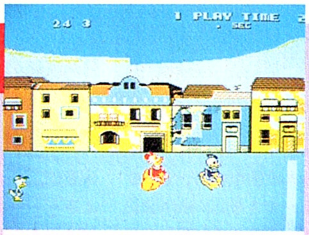
みんなでほのぼの和気アイアイ。楽しんでね



みのむしゲーム



✚でドナルド（２Ｐはデイジーね）の進む方向を決めながらＡボタンでジャンプ。Ａ連射でピョンピョン進むのがコツ。



◀イタリアのみのむしは立ってとぶ（わけねーよ）

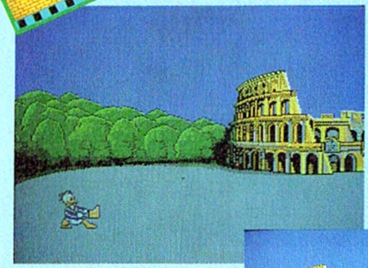




大幅に遅れをとると後押しをしてくれる、とても親切な甥

くつなげゲーム





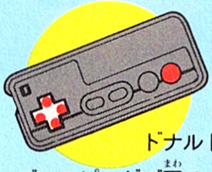
◀なるべく遠くまで長ぐつをとばせ!! ビューン!



▲このおいっ子が巻き尺なしで判定してくれる



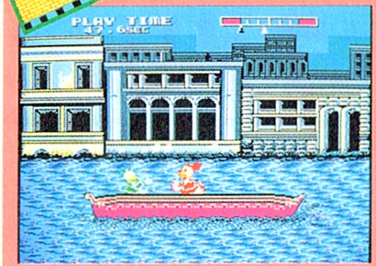
▶勇しいお姿。美しいおみアシ



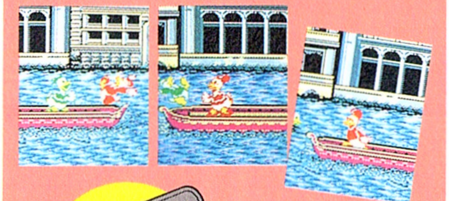
✚の下右上左を順番に円を描くようにぐりぐりと押す。と、ドナルドの腕もぐるぐるとすごいスピードで回る。タイミング見てA!!

おとしっこゲーム





◀単なるおとしっこ。船頭さんはさっき落とされた(ウソだよ～ん)

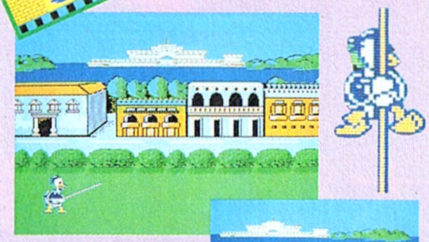


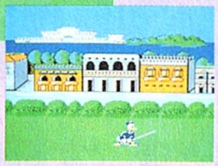


✚上下でバランスをとり、右で前進。Aで相手を押す、Bで相手をはたくっ!!

かわとびゲーム

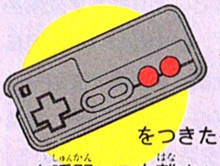






▲結構浅い川なのね、持ってる棒の長さからすると。難易度高いゲームなのよ意外と……

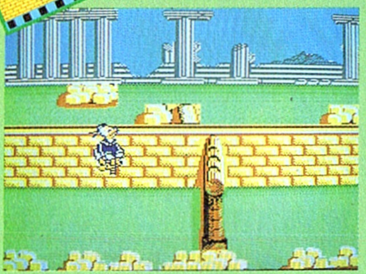




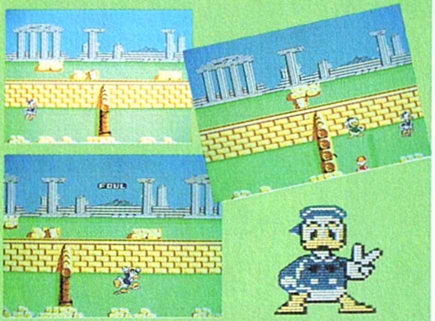
A連射でドナルドなりの全力疾走。B(押しっぱなし)で棒をつきたてる!"落ちる"と思った瞬間にBを離すと、うーん見事な着地。

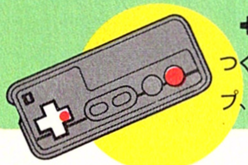
ホッピングゲーム





◀飛びこすのに失敗したら痛そうなゲーム。ピョンピョングエッ!

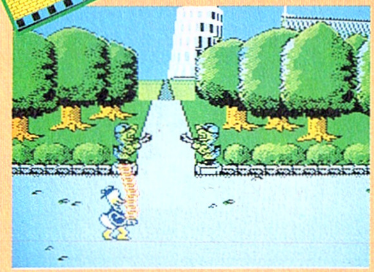




✚右で進む。地につく瞬間にAでジャンプ、B・ハイジャンプ。

ピザはこびゲーム

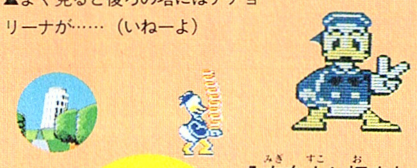


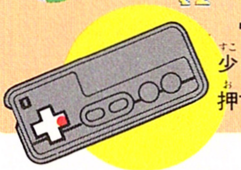


◀制限時間内にピザを落とさずにゴールする。そろそろと歩くのよ



▲よく見ると後ろの塔にはチチョリーナが……(いねーよ)





✚右を少し押すと少し歩く。たくさん押すとたくさん歩く。

CONGRATULATIONS!

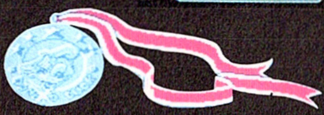
▶高得点者は金、銀、銅メダルで表彰されるま、ほほえましい光景ね





▶2人そろって受賞! うーん、結局仲良しなのね、この2人。ゲーム中はかなり険悪だったけど……





6つのゲームを3回ずつクリアすると、表彰式。甥っ子達の祝福をうけてこのゲームは幕を閉じる。あくまでも和気アイアイ、とことんほのぼの 世界ってこんなに平和だったのねぇ。

カセット／ヘクト／10月下旬発売予定／¥9800

THE PRESIDENTIAL ELECTION IN STATES



アメリカ大統領選挙

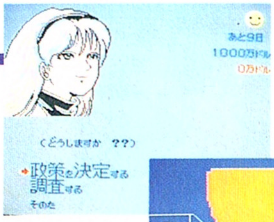
いま、アメリカでは、4年に1度の「大統領選挙」で盛り上ってるんだねぇ。とゆーワケで、ファミコン初の選挙ＳＬＧの登場だ。これで、米大統領選挙の仕組みはバッチリ、社会の成績も上がるってワケさ!?

文／北枕獲

いま、大統領選がいっちゃんなうい！

アメリカの大統領選挙の仕組みって、けっこうややこしいんだよね。ちゃんと説明できる人って、あまりいないんじゃないかな。

カンタンに説明すると、とりあえず立候補を表明するでしょ。で、予備選挙（一般党員による全国党大会の代議員を選出する選挙。勝者独占と比例代表制の2種類がある）、党員集会（各州党の幹部が会議で代議員を決める）で代議員を獲得する。獲得した代議員の多い候補が、全国党員集会で大統領候補者に指名されるワケだ。そして、一般投票（共和党、民主党、それぞれの候補者の一騎打ち）で大統領に就任するんだね。こーやって、文字にしてみても、分かりにくいことに変わりはないね。ま、ゲームを何回かやれば、段々分かってくるからね。



◀ゲームはスタッフに命令することによって進行する。結果もスタッフが報告してくれるぞ



▶まずは、各州の予備選挙で代議員を獲得して、党の指名を受けなきゃいけないんだ

君は誰を選ぶか!?　6人の候補者たち

どうだろう、少しは大統領選挙について分かってくれたかな？（あれだけの説明じゃ、ムリかな、やっぱ）それじゃ、いよいよゲームについて、だ。

キミがシミュレートするゲームの主人公は、とーぜん大統領候補者たちだ。このゲームに出演している大統領候補者は、共和党・民主党（党については、後で説明するからね。お楽しみに！）各5人の計10人なのだ。このうち、プレイヤーが選択できるのは、各党3人ずつの計6人。この6人の候補者をいっきょに紹介してしまうぞ。どーだ、まいったかっ!!

ブッシュ



実は、この人が、共和党の最有力候補者なのである。年齢は64歳で、血液型はA型。地盤はテキサス州である。

現在は、副大統領とゆー要職についている。政策は中道派で、自由貿易主義者なんだ。

サッシャー



共和党の女性候補者だ。年齢は62歳、血液型はO型だ。ミシガン州に地盤を持っている。

現在は、上院議員である。ガチガチの保守派で、〝鉄の女〟とあだなされるほどの強い意志を持つ女性なのである。対日強硬派の旗頭でもある。

ロバート



現在は、テレビ伝道師をやっている、共和党の候補者。年齢は59歳、血液型はAB型である。バージニア州が地元。

キリスト教ニューライト、ウルトラ派とゆー、よく分からない政策を持つ。大のアカぎら……反共主義者である。

デカキス



現在、マサチューセッツ州知事をつとめる民主党の最有力候補者。とーぜん、強いのはマサチューセッツ州だよね。年齢は55歳、血液型はO型だ。中道派のギリシャ系白人である。労組からのバックアップが、ほんとに心強いのだ。

ザクソン



イリノイ州の牧師さんなのである。長年に渡り公民権運動に従事している、民主党の〝誠実の人〟なのだ。リベラル派の黒人。年齢は47歳と候補者の中で、一番若い。血液型はB型だ。はたして、合衆国初の黒人大統領誕生なるか？　て、あります。

スズキ



うーむ、どっかで見たことがある顔だなぁ…。ま、いーか。民主党の日系II世候補なのである。現在は上院議員で、地盤はカリフォルニア州だ。年齢は51歳、血液型はA型。保守派で、典型的な農業議員。農業は、お国の要です!!　ってか。

選挙にはスタッフがずえったい必要なのだ

選挙には参謀が不可欠なんだよね。どーゆーふーに選挙運動を展開していくかとか、情報を分析したりとか、選挙参謀の役割はとっても重要だぞ。

で、次は〝スタッフ選び〟なのだ。スタッフ候補は４人いる。このゲームでは外部情報はすべてスタッフを通して入ってくる。候補者との相性もあるし、それぞれ得意の分野も違うし、慎重に選びたいところだ。

アラン



エージェンシーに勤務していた、ＡＢ型の若手スタッフ。職業柄、マーケティング調査を得意にしている。なかなかの美形キャラだ。

スコット



国務省で活躍していたＯ型の元お役人さん。政界や財界にたくさんのお友だち、顔見知りがいる。いろいろ根回しができる…かな？

ペネロープ



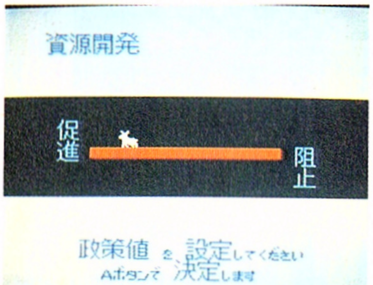
前職はテレビ局の特派員、５カ国語がペラペラ。もっともこのコの場合は、かあいいからとゆー理由で選ばれそうだね。ちなみにＡ型。

バージル



Ｂ型のもとニュースキャスターだ。さすがに情報収集能力はすごいものがある。ところで、血液型って、なんか影響あんのかな？

政党ってなんだ？　共和党と民主党



◀政策を決定してるとこだけど、カーソルに注目！　候補者が共和党ならゾウ、民主党ならロバになるんだ

予告どおり、〝共和党〟と〝民主党〟について説明することにしよう。

まずは共和党だ。

結党は1854年。アメリカ北部の商工業者・産業資本家を基盤とする政党。第16代のリンカーンを始め、第26代Ｔ・ルーズベルト、第34代アイゼンハワー、第37代ニクソンなど、現在のレーガンにいたるまで、数多くの大統領を出している。シンボルマークは〝ゾウ〟。むかしはともかく、今は、バリバリのタカ派なんだね。

次は民主党。

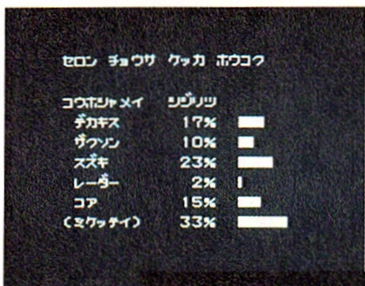
こちらの結党は1792年ごろだ。南部の農場主などが基盤になっている。有名な大統領は第32代Ｆ・ルーズベルト、第35代ケネディなんかが出てる。シンボルマークは〝ロバ〟だ。

いやぁ、お勉強になったね。よかった、よかった。あっ、そうそう、予備選挙の勝者独占と比例代表制も説明しとこう。勝者独占は、最高得票候補者が、その州の代議員全員を獲得する方法。比例代表制は、獲得得票数に比例して代議員を割り振る方法なんだ。

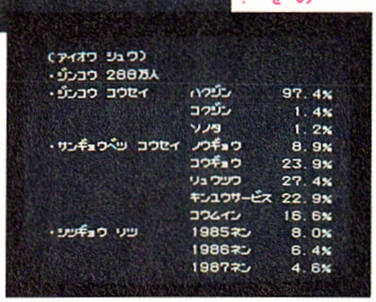
それにしてもゲームの紹介とゆーより、米大統領戦の説明になってしまった…。でも大統領選の知識がないと、説明ができんしなぁ。

調査！政策！そして選挙運動!!

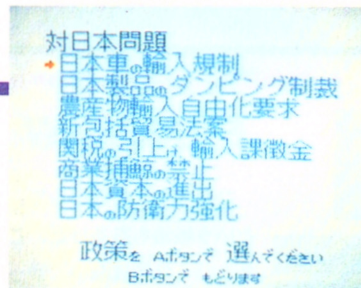
さあ、いよいよゲームスタートだぞ。長い道のりだったねぇ。メインコマンドは、調査・政策の決定・選挙運動の内容の決定・選挙運動など。もちろんそれぞれにサブコマンドがある。例えば調査。世論調査をやれば支持率が分かるし、州のデータや、農業生産高、州民平均年収なんかも分かる。これをもとに、政策や選挙運動の方針を立てていくことになる。政策は重要だ。選挙民が何を求めているかをしっかり把握して決定しないと、支持率は下がる一方だ。こまめに世論調査を行ない、支持率が下がったら、政策を変更していく。演説会を行い、テレビCMを流し、９日間の予備選挙を戦っていく。各州の予備選で代議員を獲得し、全国党員集会をめざすのだ！



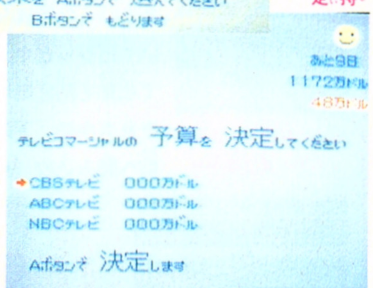
◀まずは、世論調査で各候補者の支持率を調べるのだ。選挙運動をするための大事な指針なんだぞ！



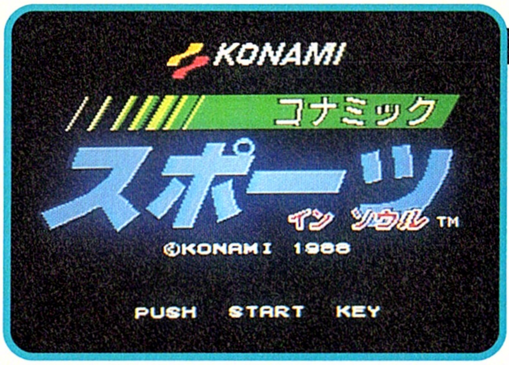
▶州のデータなど、運動の参考になりそうな調査も忘れずに行なうこと。政策決定のための大事な資料なんだからね



◀どーゆー政策を選ぶかが、支持率のわかれめなのだ。慎重に決定しようね



▲選挙運動には、演説会・テレビCMなんかがある。体力や選挙費用と相談しながら決定しよう。いやぁ、選挙ってお金がかかるもんだねぇ



カセット／コナミ／9月16日発売／¥5500

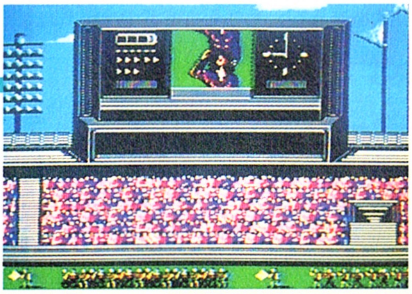
KONAMIC SPORTS IN SEOUL

コナミック スポーツ イン ソウル

スポーツ界の超ビッグイベント、ソウルオリンピック開幕もいよいよ秒読み段階。開幕とほぼ同時に、この「コナミックスポーツインソウル」も発売される。そこで朗報。待ちきれないキミのために、一足先に攻略法だ／

代表選手になったつもりで戦おうぜっ！

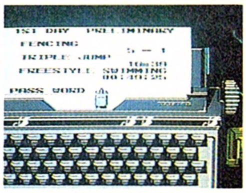
待ちに待ったソウルオリンピックまであとわずか。このひのき舞台に立つために、代表選手の人たちは毎日そうとうハードなトレーニングを積んできたんだろうね。ゲームとはいえ、この「コナミックスポーツインソウル」をプレイするキミたちだって、彼らに劣らずかなり努力しなくちゃ、世界の強豪には勝てないぞ。オリンピックモードで優勝を狙うには、ひたすら練習あるのみ。なんたって1日3種目を8日間も戦い抜かなきゃなんないんだから。（予選1～4日、決勝5～8日）しかも、その日の3種目をすべてクリアしなくては、次の日には進めないというキビシイ条件つき。とにかく、トレーニングモードで十分に力をつけてから挑戦するっきゃない！



◀りりしい顔つきの、各国の代表選手たち。8日間の熱き戦いが始まる



◀ジャンボビジョンに種目別選手の顔が映る



◀記録はタイプライターで打ち出されるんだ



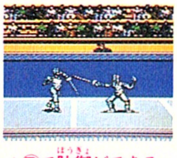
◀まずはトレーニングモードで特訓しよう！

全12種目を徹底トレーニング!!

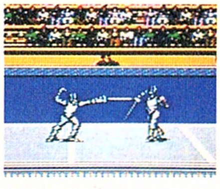
トレーニングモードをセレクトすれば、全12種目の中のどの競技でも、好きなとき好きなだけ練習できるんだ。ほとんどの競技がボタン連打でパワーを得る方式。指に根性入れて頑張ろうぜ！

フェンシング FENCING

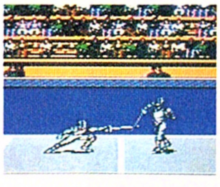
ひたすらⒶを連打して、やたらと突きまくるという戦法もあるけど、これじゃぁいつも勝てるという保障はない。やっぱり相手のスキを突いてピシッとキメるのが一番。中段突きの連打で攻撃を防ぎ続け、相手が上段突きを仕掛けてきたスキに、下段へ決めよう。突く瞬間に少し前へ踏み込む（✚を斜め下に）といいぜ。



▲Ⓑで防御ができる。でも逃げ腰は禁物だ



◀上段突きはスキだらけだ。不用意に攻め込むとすぐにやられるぞ



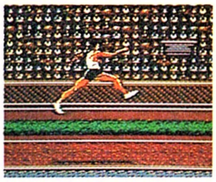
◀狙うなら下段に限る。敵が上段突きを仕掛けてきた瞬間がチャンス

三段跳び TRIPLE JUMP

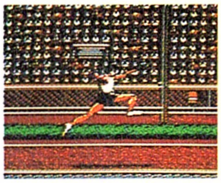
まず最初にブチあたる壁がこの三段跳び。キメ手となるのは、Ⓐの連打によって生み出される助走パワーと、ジャンプするタイミング＆角度。ジャンプはⒷを押すんだ。このときⒷを押している長さで角度が決まるぞ。角度は45°前後で跳ぶのがベストだ。2・3回目のジャンプは、着地した瞬間にタイミングを合わせよう。



▲踏み切り線を越えないよう注意してね

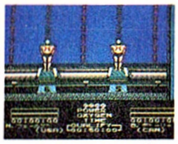


◀着地のタイミングに合わせてジャンプ！角度に気をつけよう



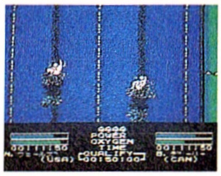
◀フィニッシュジャンプも、2回目のジャンプと同じ要領で跳ぼう

水泳自由形
FREE STYLE SWIMING

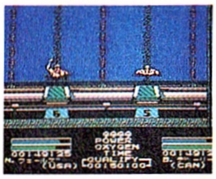


▲フライングは4回まで。5回で失格だ

いいタイムをたたき出すためには、やっぱりⒶの連打連打でパワーを絞り出すことが大前提。そして、いかに効率よく息継ぎをするかが勝負だ。常に酸素量（画面下の緑のゲージ）に注目し、酸素が減ってきたときにだけⒷで補給しよう。

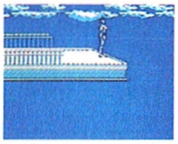


◀息継ぎをするとスピードが落ちてしまうぞ。息継ぎは極力少なめに



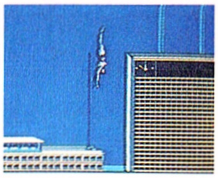
◀オリンピック予選通過タイムは0分50秒とかなりしんどいのだ！

高飛び込み
HIGH DIVE

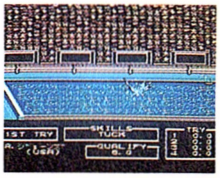


▲飛び込み方は4パターン。Ⓐで選択だ

飛び込んでから着水するまでの演技を審査員が10点評価。採点のポイントは空中時の技のキレ、つまり回転数の多さと着水時の姿勢だ。着水時は水面に対して垂直に飛び込むほど点数が高くなるぞ。Ⓑの連打と✚操作がキメ手だっ！

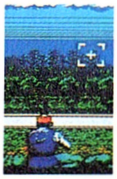


◀空中時の技は✚で選択（3パターン）Ⓑの連打で回転数が変化する



◀入水時に、✚の上または下を押すと、成功率が高くなるぞっ！

クレー射撃
CLAY PIGEON SHOOTING

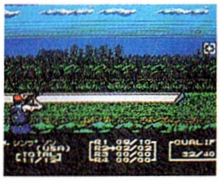


▶Ⓑでクレイを発射。カーソル操作は✚だ！

打ち出されたクレイに素早くカーソルを合わせて撃つ。弾は2発まで撃てるから、1発目をはずしてもあせることはない。落ち着いてカーソルを合わせ直し、2発目で射とめればOKだ。反射神経と正確なカーソル操作がモノをいうぞ。

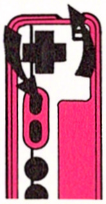


◀一発目はとにかく反射神経。素早くカーソルを合わせて撃て！



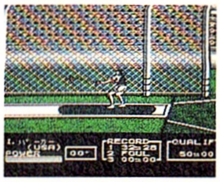
◀クレイが遠ざかると、カーソルの範囲が狭くなる。✚操作は慎重に

ハンマー投げ
HAMMER THROW

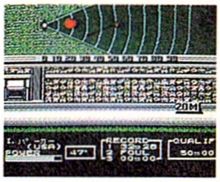


◀持ち方を工夫してみよう

✚を左回りに回転させるように押してパワーを生み出すんだけど、これが意外とキツい。慣れない操作だけに、1にも2にも練習あるのみだぞ。3回転目に選手が点滅したらⒶを押し角度（45°前後がベスト）を決定して投げよう。

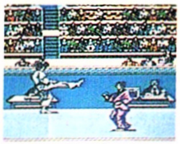


◀回転力は画面下のゲージで表示。ピークパワー時に一気に投げろ



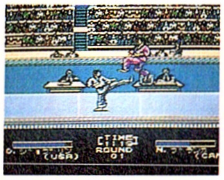
◀投げ出す角度はⒶを押す長さで決定。離すとハンマーを投げるぞ

テコン道
TAEKUWAN DOH

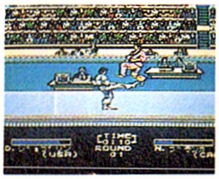


▲✚の上を押してジャンプ。そしてⒷだ

テコン道は、韓国の伝統ある国技。蹴り技が主体の、実にダイナミックな格闘技だ。ゲームのほうでも、上段蹴り・中段蹴り・跳び蹴り・後ろ回し蹴りなど、多彩な蹴り技が使えるよ。突きは中段突きのみ。ただ、実際にはそれほど技を駆使する必要はない。Ⓑの連打で中段蹴りを連発すれば、労せずして勝てるはずだぞ！

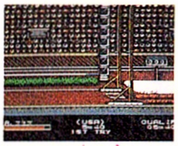


◀後ろ回し蹴りは✚の下+Ⓑだ。だけど決め技はハズすとヤバい



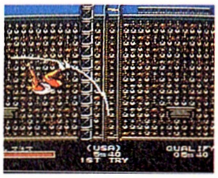
◀攻撃は最大の防御なり。Ⓑの連打で蹴って蹴って蹴りまくれっ！

棒高跳び
POLE VAULT



▲まずは踏み切るタイミングを覚えよう

棒高跳びは、長いポールを使って、跳び越えるバーの高さを競う競技だ。Ⓐの連打でめいっぱい助走パワーをつけて、ポールの先がポール受けにきたら、Ⓑを押してタイミングよく踏み切る。そして、バーを跳び越える寸前でⒷを放せば、選手がポールを放して空中に舞い上がるんだ。ここでⒶを連打すると成功しやすいぞ。

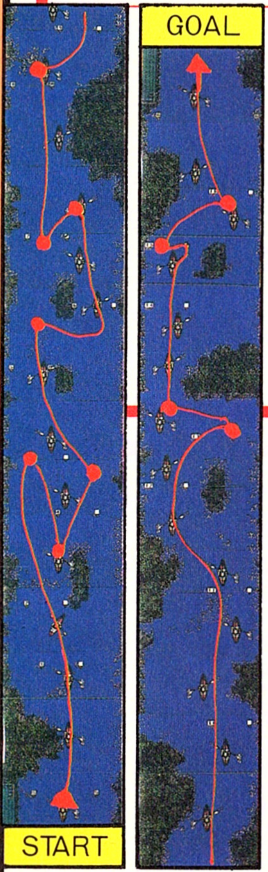


◀ポールを放す（Ⓑを放す）瞬間までⒶは連打し続けること！



◀最初慣れるまでは、バーの高さを低く設定して練習しまくろう

カヌー CANOEING



16のゲートをより速く、正確にクリアするためには、コースを熟知するとが先決だ。左のコースマップで、どこにどんなゲートがあるのかをしっかりと覚えておこう。



▶普通に前から通過

▶後ろ向きに通過

▶画面上から下へ通過



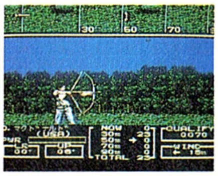
▲Ⓐで前進。Ⓑでバック。✚でカヌーの向きを操作

アーチェリー ARCHERY

▼下の表は風を0とした場合のパワーと角度のだいたいの目安だ。参考にしよう

この競技もⒶの連打でパワーをつけて矢を射るわけなんだけど、単にパワーのみではクリアはできない。矢の方向や角度を、的の距離や風向きによって計算し、それにみあったパワーで矢を射なくちゃなんないのだ。

	パワー(約%)	角度(約°)
30M	50%	0°
50M	60%	7°
70M	70%	12°
90M	75%	23°

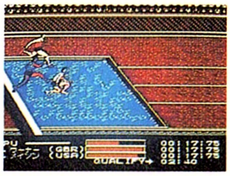


◀風によって、かなり飛距離や方向が変わってくるぞ。慎重にねっ

ハードル HURDLES

▶友達と2人同時プレイもできるぞ

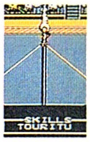




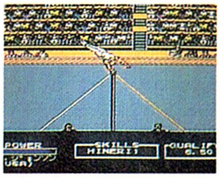
スタートの合図とともにとにかくⒶを連打。ゴール目指してつっ走れ! ハードルはギリギリ手前で跳ぶといいぞ!!

鉄棒 HORIZONAL BAR

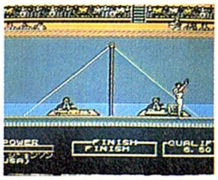
▶技の持続時間はパワーの量で変化



いよいよ最終種目、鉄棒だ。これもやっぱりⒶの連打力が重要。Ⓐ連打でパワーを上げ、Ⓑで次々と技を実行していこう。パワー不足だと技の回転(持続時間)も少なく、キレも悪いんだ。



◀180度のひねりを伴なう前方車輪だ。技は全部で5種類あるぞ



◀フィニッシュ技は4種類。パワーがあるほど大ワザが飛び出す!

エキシビジョンイベントも見逃すな!!

オリンピックモードの1日目の種目をクリアすると、エキシビジョンイベントがプレイできる。おまけゲームってことね。

ハングライダー HANG GLIDING

ハングライダーで大空高く飛び上がり、目的の着陸地点へより早く、正確に着陸することを競う競技だ。飛行中に無理な動きをすると失速して墜落しちゃったり、風向きや風速なんかもビミョーに影響したりとなかなかリアルなんだ。



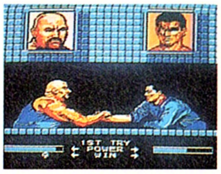
◀Ⓐで助走。(Ⓐは連打しなくても大丈夫)ⒷTAKE・OFF!(離陸)



◀飛行中は✚で上昇・下降・左右の旋回。Ⓐを押すと減速するよ

腕相撲 ARM WRESTLING

オーバー・ザ・トップ(古い!)でおなじみの腕ずもう。この競技はVSモードでも楽しめるぞ。操作方法は単純明解。ひたすらⒶを連打しまくればいいのだ。つまりⒶの連打量がパワーってわけ。力尽きるまでタタキつづけよう。



◀とにかくパワーで相手をねじ伏せる。先に2勝した方が勝ちだよ



◀画面の選手の顔にも力が入る。左の人、なんか血管切れそうだね

Ancient Ys Vanished イース

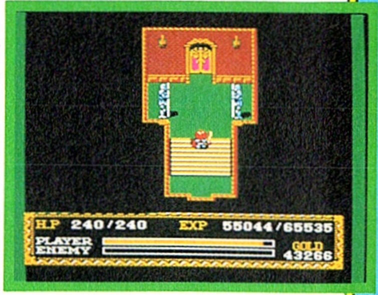
ついに発売されたイース。キミはどこまで進んだかな？　今回は前半戦の総復習と後半戦の最初、ダームの塔の10Fまでを中心に説明しよう。アドルの冒険もこのダームの塔で決着がつく。クライマックス近し、というところで突き進め！

前回までのお話しをおさらいすると…

まずはこれまでのおさらい。ミネアの街をスタートし、草原で敵を倒してレベルアップしながらゼピック村へ。そこでジェバから神殿のカギを受け取り、村の北にある太陽の神殿へと行く。強敵だらけの神殿だが、アイテムもいっぱいある。２匹のデカキャラを倒しアイテムもすべて集め終わったアドルが次に向かうのは廃坑だ。ここでもさらに強い敵と、１匹のデカキャラが待ち受けている。そして今回の主な舞台、ダームの塔へ向かうのだ！

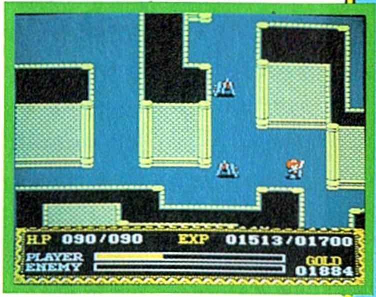


ダームの塔



▶今回新たに紹介するのがココ。なんと25階建ての巨大な塔だ。後半戦はほとんどここだけで戦うことになる。それだけに手強いぞ！

太陽の神殿



▶地下4階建てのこの神殿は、前半戦のキーポイント。デカキャラとの戦いや、アイテム探しなどやることはいっぱいある

廃坑



▶廃坑に入ると視界はアドルの周りだけになってしまう。それ故に迷いやすい。マップをしっかりと確認して歩いていこう

ミネアの街

▼ミネアの街はスタート地点。まずここで装備をそろえて旅立つのだ。人々から情報ももらえる。またここの街にはいくつか秘密が隠されているというのだが、さて…



神々の墓

▼何やら怪しげな像が並んでいるが、ここはワープゾーンになっているのだ。どの像がどこへ行くのか、それはキミ自身で調べてね。なに、解りにくいものじゃないから…



ゼピック村



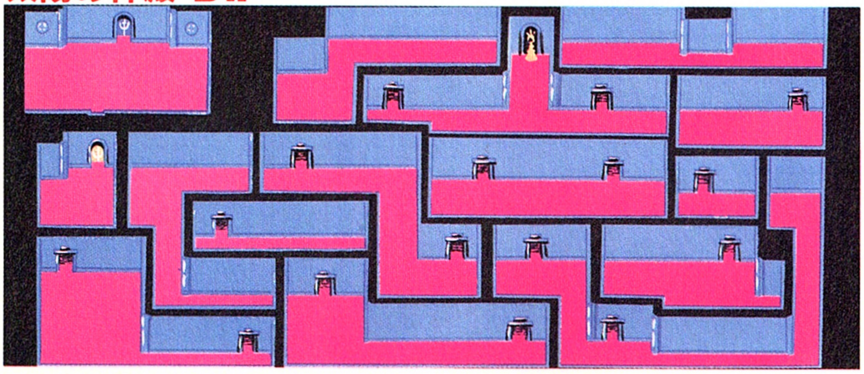
▶このゲームにある唯一の村。店はないが、ジェバの家や村長の家がある。人々も数多く住んでいる。情報チェックを忘れずに！

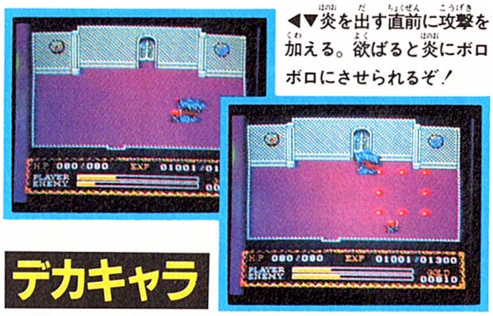
⦿おさらいその1　太陽の神殿B1F

という訳で、まず神殿B1Fから行ってみよう。この階には敵キャラ（ザコのことね）が現れないので、安心して宝箱探しに専念できる。が、中には〝宝箱のカギ″がないと開かない宝箱もある。その〝宝箱のカギ″はというと、これがB2F以降にあるんですねえ。取ってこなきゃ。

このB1Fは草原等と同様に、立ち止まっているHPを回復させることができる。

太陽の神殿 B1F





◀▼炎を出す直前に攻撃を加える。欲ばると炎にボロボロにさせられるぞ！

デカキャラ
ジェノクレスにはヒット&アウェイで!!

ジェノクレスは目まぐるしく動き、止まったと思うと放射状に炎を放ってくる。止まったとき、体当たりし、1～2発当たったらすぐに逃げる。このようなヒット&アウェイの作戦で戦おう。

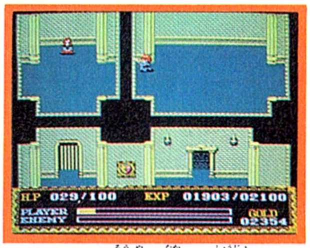
⦿おさらいその2　太陽の神殿B2～4F

B2～4Fはアイテムがいっぱいある。すべて見逃さずに集めなくてはならない。だが、高い攻撃力と守備力を持った敵キャラが数多く出現し、アドルの行く手を阻む。これまでに何度もいったことだけど、半キャラずらしのテクニックを確実に使っていかないといくらHPがあっても足りない。そうそう、B2～4FではB1Fと違い、立っているだけじゃHPを回復できないからね。

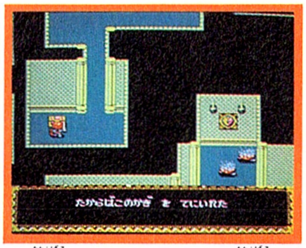
B4Fは、デカキャラ、ニグティルガーのところへ行くまでに女神像ワープを操り返さなきゃならない。どうつながっているのか、要チェック。



▲敵は強いが、半キャラずらしを使えばなんとかやっつけられるだろう



▲B2Fの牢屋の中には少女が！牢屋のカギを探し出し、助け出せ

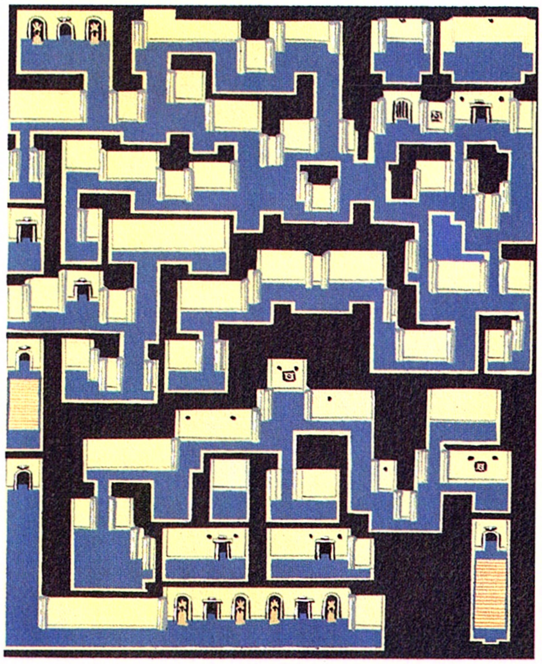


▲宝箱のカギがあればどんな宝箱も開けることができる

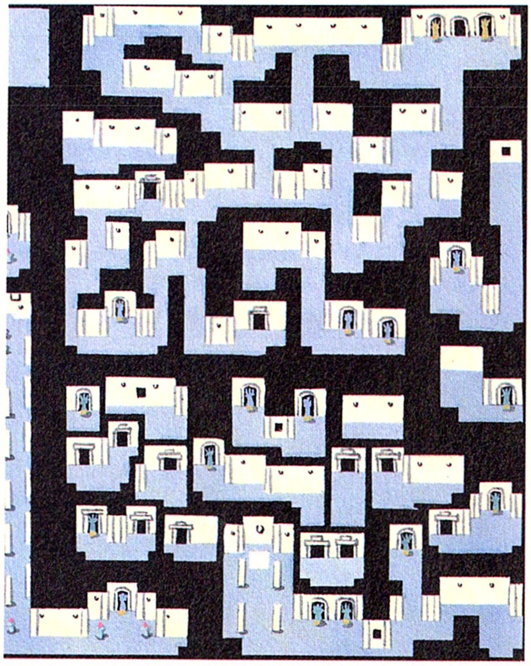


▲女神像ワープは複雑そうに見えるけど、実は割と簡単。マップをよく見ればそのつながりはすぐ解るはず

B2・3F

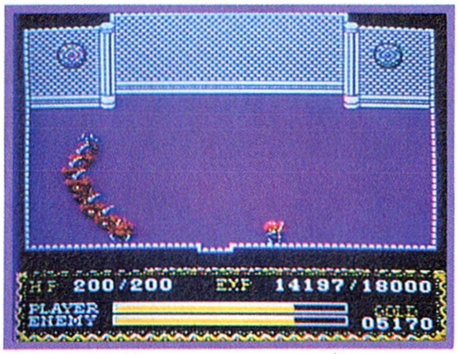


B4F



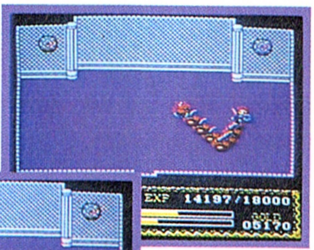
デカキャラ ニグティルガーはおびき寄せてからしっぽを攻撃!!

Ｂ４Ｆの奥の部屋にいるデカキャラ・ニグティルガー。こいつを倒せば神殿での目的はすべて果たされることになる。ただし、ちいとばかし手強いぞ。まず逃げる！　すると追いかけてくる。壁近くまでやって来たら上下どちらでもスペースの大きい方に行き、反転する。この時、ニグティルガーのしっぽめがけて突っこむ！　しっぽ以外にダメージは与えられないのだ。このパターンの繰り返しだが、要は動きかたの問題。よく見て、あせらずにしっぽを狙っていこう。



▲アドルと同じスピードでジグザグに追いかけてくる。とりあえず端まで逃げろ！

▼動きをよく見て、しっぽのところだけを攻撃する！　これもやはり１～２発攻撃したら逃げよう





▲しっぽへ突っこむ。欲ばって追いかけると、すぐに頭の部分がやってくるので、２～３発で逃げよう

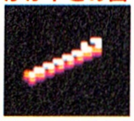
⊙廃坑前の湖と廃坑２の封印。どうやったら解けるのかな？

さて、廃坑へ行こうかと思ったが目の前の湖がじゃましていて行くことができない。この謎のヒントは草原にあるぞ。また、廃坑２の入口は強い力で封印されている。廃坑１の聖なる文字がそのヒントか……!?

サラナの杖



かがやきの笛

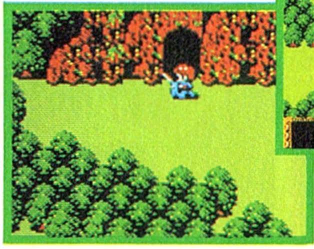


◀左の２つのアイテムは、封印を解く重要な秘密をにぎっているもの。手に入れないといけない！



▲じゃまな湖だ。だが、ここを通らないと廃坑には入れない

▼で、これが問題の廃坑２。とりあえず入ってみることにしよう。しかし……。





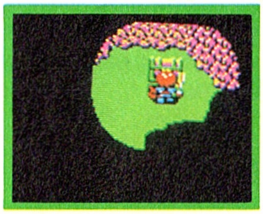
▲このように、「強い力で押し戻され」てしまうのだ。封印を解くカギは廃坑１の聖なる文字か？

⊙廃坑の中はアドルの周りしか見えない暗い世界だ!!

廃坑１に入ると、これまでとは全く異なる風景に驚かされる。わずかにアドルの周りしか見えないのだ。しかもゴツゴツとした岩壁に囲まれている。右下のマップをじっくり見て、迷わないように進んでいこう。幸い、廃坑１には敵が現れないので、安心して進めるのだ。奥へ進むと、壁に聖なる文字がきざまれている。「朽ちたる扉をくぐり……」。この意味はいったい？



▲廃坑１には何もじゃまするものはない。すんなりと入ることができる

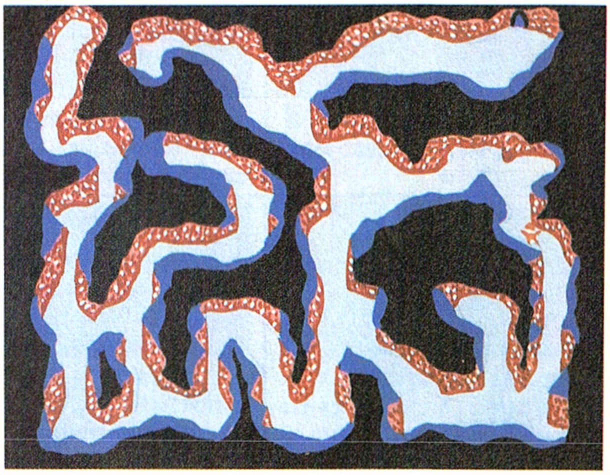


◀ところどころに宝箱が置かれている



▲これが問題の聖なる文字。メッセージの意味をよく考えよう

廃坑１



廃坑1､2で手に入るアイテム

タイマー・リング



敵の移動スピードを２分の１にするが、あまり使わないね

ヒール・リング



デカキャラの部屋以外のどこでも立ち止まればＨＰが回復する

シルバー・アーマー



銀製のよろい。もちろんリフレックスより防御力が高い

ロダの種



イースの時代からあるという木、ロダの種だ。どんな効果が……？

ダームのカギ



ダームの塔の入口にある扉のカギ。これがないと塔に入れないぞ

⊙強敵いっぱい！ 廃坑2は慎重に進もう

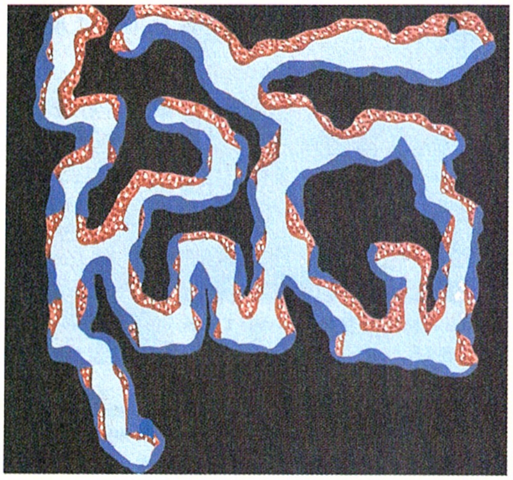
封印を解き、廃坑2へ向かっていったアドル。ここは、廃坑1とは比べようもないほど手強いところだ。迷宮そのものはマップを参考に進めば迷うことはないが、なんたって敵キャラが強い！ 下段に紹介したヤツらが現れるのだが、いずれも強力な攻撃力と守備力を備えたのばかり。不注意に歩いていると、一撃でやられてしまうこともある。

こんな廃坑だが、ところどころに重要なアイテムがある。すべての場所へ行ってみよう。



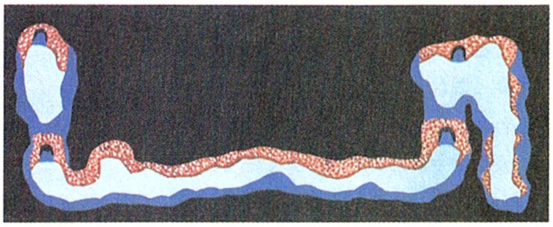
▶オスクロスはそのイモ虫のような姿からは想像できない程強い敵なのだ

B1F

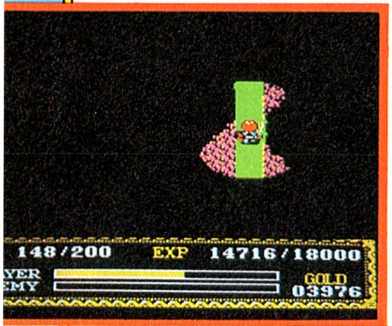


◀廃坑1と同じようなフォルムだが、左下の形が異っている。もちろん敵も現れるのだ

B2F

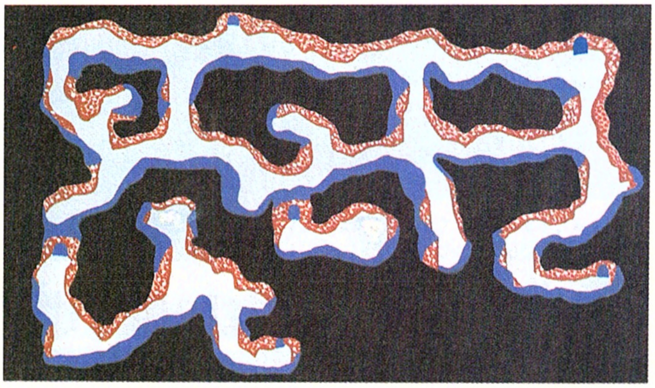


▲このフロアには敵が現れない。ひと安心できるところだね。見づらい道路がある



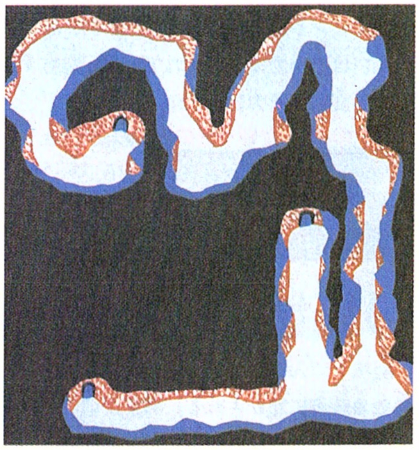
▼中にはこんな狭いところもある。上下から来る敵に注意していよう

B3F



▲入口、出口が3つもある広いフロアだ。経験値稼ぎには最適

B4F

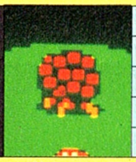


▶狭く、長い通路が続いている。奥の出口の先には……!?

廃坑に現れる敵キャラ

ナブロウやグリエルのように、姿がよくわからないものが現れる。もちろん、神殿にいる敵よりもはるかに強い。戦うときは慎重に！

ナブロウ



HP	180
EXP	200
G	200
S	185
D	110

強力な電気の発生装置を体内に持ち、近づくものをしびれさせる。ただし、動きは遅い

ディニック



HP	200
EXP	320
G	200
S	200
D	120

何でも飲みこんでしまう大きな口とキバが武器。うかつに正面から立ち会うと危険なので、背後や左右から攻撃しよう

ウノス



HP	200
EXP	360
G	280
S	235
D	160

はるか昔、エステリアに生息していた野生の牛の骨に魂が宿った魔物だ。大きな剣を振り回し、突進してくる

ケラスケン



HP	255
EXP	440
G	200
S	210
D	160

赤いリンの炎を全体にまとった巨鳥。カギ形になったツメで近づくものを引き裂いてしまう

オスクロス



HP	180
EXP	280
G	280
S	220
D	130

暗いところを好む、超大型のミミズ。人をも飲みこんでしまうといわれる大きな口にはじゅうぶん注意しなくてはならない

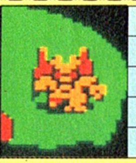
グリエル



HP	180
EXP	240
G	240
S	200
D	120

半透明の身体はゼリー状であり、強い弾力で攻撃をはじき返す。また、再生力が高い。目を破壊すれば死ぬという

メノン



HP	200
EXP	400
G	280
S	235
D	160

巨大な竜の目に岩がへばりついたものとされているが定かではない。後方からの攻撃に弱いらしい

リメンティ



HP	255
EXP	240
G	480
S	225
D	175

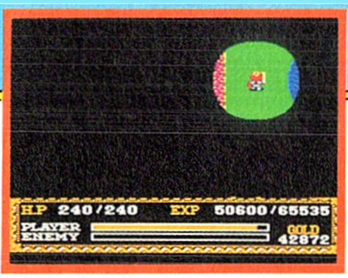
虫と人間のキマイラで、双方の心臓を持っている。2種類いて、かなりの高速で移動するものと、普通のものとがある

廃坑2・B4F

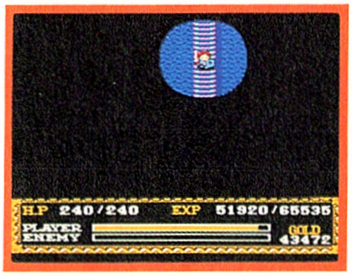
廃坑2は地下4階建て。つまり、ここをクリアすれば、廃坑は終わりだ。前半戦のクライマックスなのだ！

それだけに一筋縄ではいかない。マップそのものがけっこう広い上に、現れる敵も強敵ぞろい。それだけにレベルアップもしやすいけどね。こまめにセーブして、HPの無駄を防ぎながら進んでいくように！

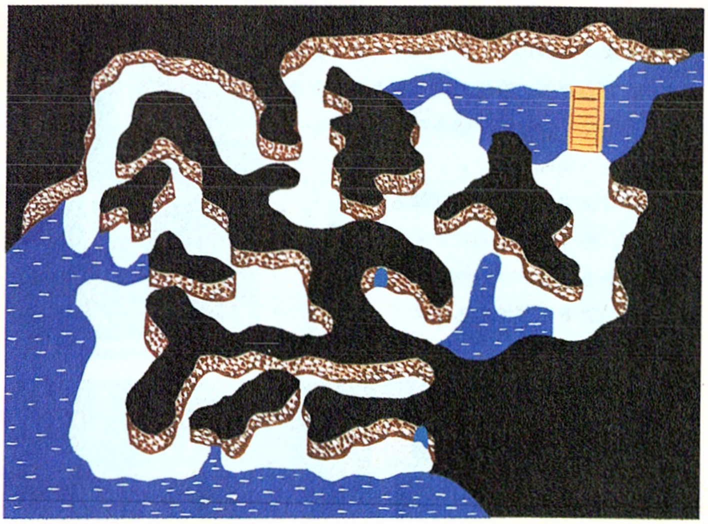
最も奥にデカキャラ・ヴァジュリオンがいる。しかしHPが240以上じゃないと勝ち目なし。



▲B4Fには地底湖がある。これが意外と広いのだ



▲地底湖にかかる橋。この先には何が？前後の敵キャラには気をつけましょ！



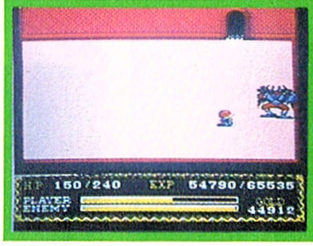
デカキャラ 分裂合体、ヴァジュリオンとの戦い!!

ヴァジュリオンは小さなコウモリに分裂し、四方に分かれ、アドル目がけて集まり、合体する。合体した時じゃないとダメージを与えられない。合体を始めたら、ある程度の距離から突っこむ。合体前に近づき過ぎると合体せずに分離するのだ。そして、1発ダメージを与えたらすぐ逃げて、次の攻撃に備えろ。



◀部屋に入ると、分裂した状態で現れる。すぐ右へ抜け、壁ぞいに降りて中央部へ入っていこう





▲合体した時に攻撃せよ。ここでもヒット&アウェイする。じゃないと分裂されて痛い目に合うのだ

◀アドル目がけて集まってくる。上下のいずれかに逃げろっ

⊙そしてアドルはダームの塔へと向かう……

すべてのアイテムを手に入れ、装備もシルバー3種がそろっているなら、ダームの塔へ突入しよう。だが、その入口は……？これまでに行ったことのあるどこかにあるから、くまなく探してみよう。地下じゃないよ。



▶シルバーソードも持っている。完璧！



◀ここが塔の入口だ。この奥は塔の1F

ダームの塔1~10Fに現われる敵キャラ

おもに人型の敵が現れる。パワーリングをつけていれば、数発で倒せる。

名前	HP	EXP	G	S	D	解説
リフガン	255	510	280	236	100	両手に剣を持った魔物の最前線兵士。多数の群れで出現し、倒されてもすぐに甦ってくる
アキューメイト	255	510	280	250	120	強大な腕力を持った魔物であり、つかまったら殴り殺されるであろう。その分、知能は低い
ノーマス	255	510	280	250	170	塔内の主要な場所を守る石像。触れるとその者をどこまでもしつこく追い駆け回す性格を持つ
ジェストーナ	255	510	280	236	120	死んだ兵士の魂が、生前着けていたよろいに乗り移ったものである。生きているものの命を奪うために、さまよっている
ジノイド	255	510	280	244	120	その姿からも解るように死神である。人の首を切り落とすことがすべてで、常に大きなカマを振り回している
ゾマック	255	510	280	244	120	どうもうな野獣の身体と人間を合体して作られた魔物だ。だが、人間の意識は失なっており、動くものすべてに襲いかかる

⊙突入!!ダームの塔

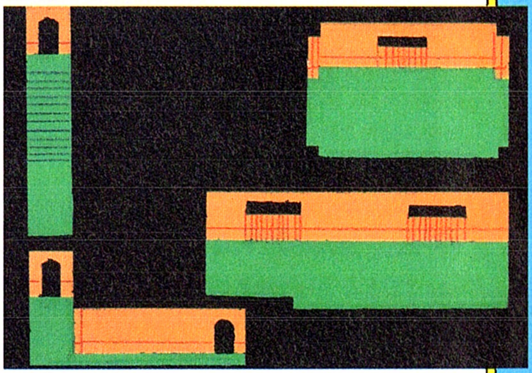
いよいよダームの塔に突入だ！ 強い敵がうようよいるけど、廃坑で戦ってきたアドルなら楽勝のはずだ。経験値を稼いで、早いうちに最高レベルにしよう。

つながりはマップを見れば解ると思うが、色々なところにアイテムや謎がある。しっかり調べておかないと、アトで後悔するぞ！

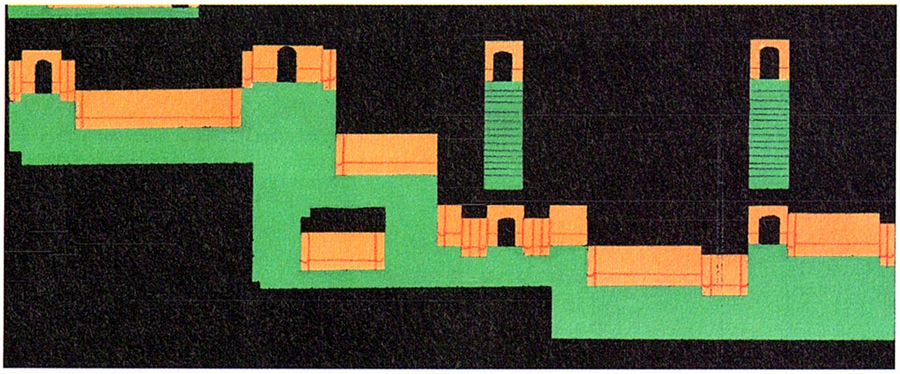
▶パワーリングをはめていれば、敵なんか怖くないのだ



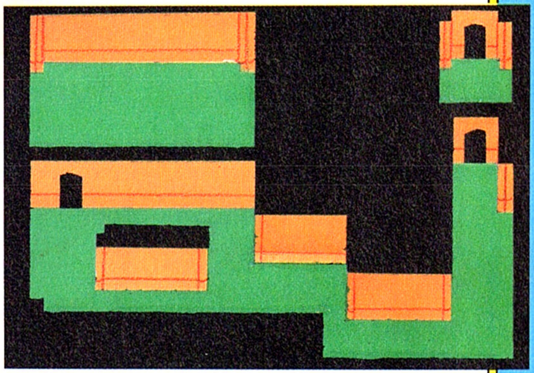
B1F

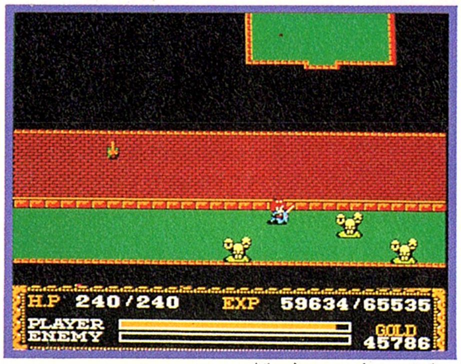


1F



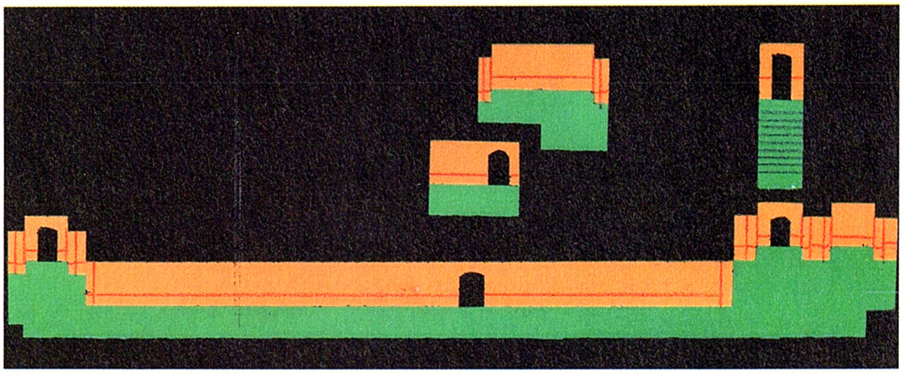
2F





▲壁の向こうに見える部屋へはどうやって？ いろいろと試してみようぜ

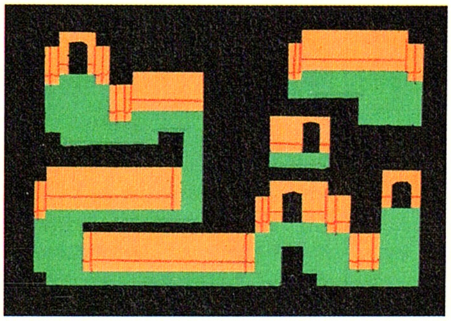
3F



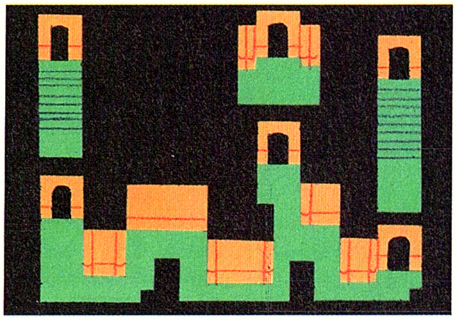
Ｂ１Ｆは牢屋のフロアだが、１Ｆから降りていったのでは入ることができない。

また、３Ｆの横通路の途中にノーマスが３匹並んでいるところがあり、その上に部屋が見える。しかし、扉は見あたらない。どうすればこの部屋に入ることができるのか。これまでに手に入れたアイテムのことを念頭に置いて考えてみよう。ちなみに、この部屋にはラーバという老人がいる。彼は偶像をなくしてしまって困っているらしい。村長と同じように、どこかで偶像を見つけ出して、彼に返してあげよう。きっといいことがアドルを待ち受けているはずだから……。

4F



5F



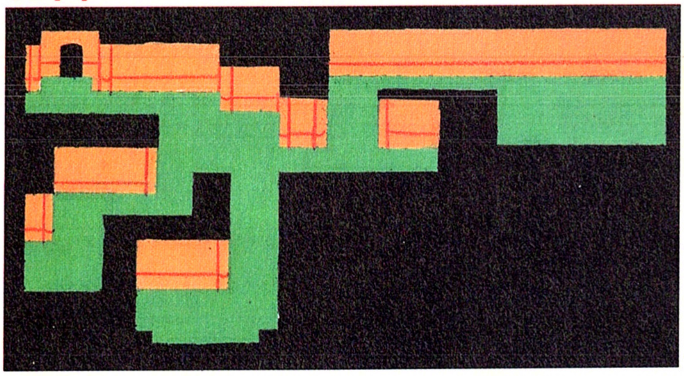


▲彼がラーバ。どうしてこんなところにいるのかな？

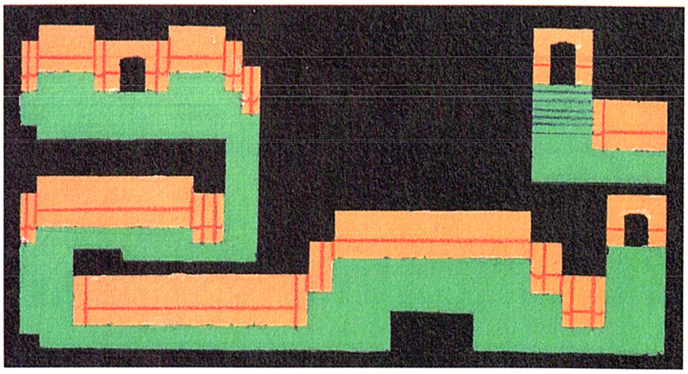


▶ここは５Ｆ。右へ行くべきか、左へ行くか!?

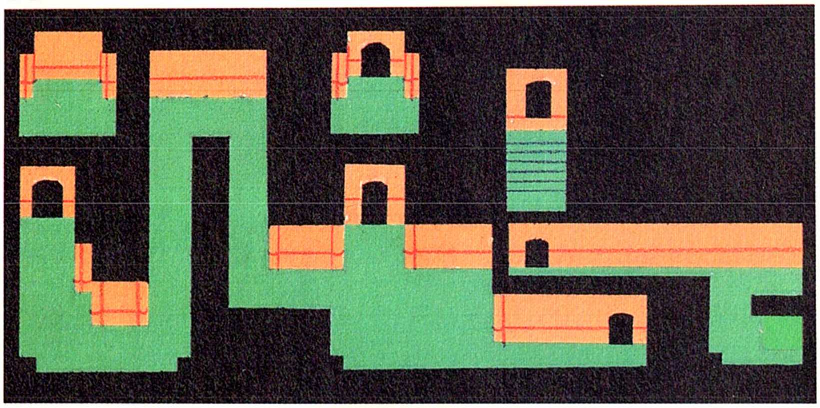
6F(A)



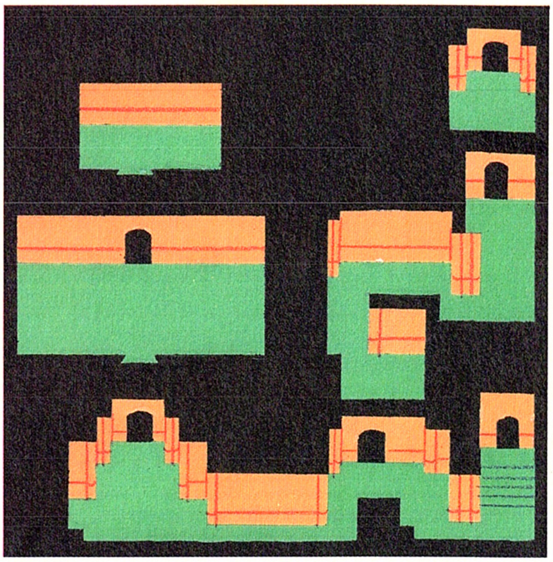
6F(B)



7F



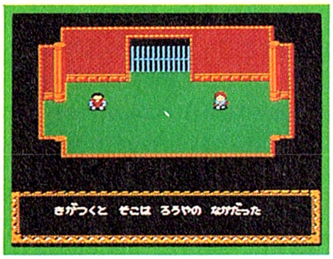
8F



◎いろいろあります、ダームの塔

6FのBに足を踏み入れると、突然B1Fの牢屋の中へワープさせられた。そして、なんとシルバーの装備がなくなっている！ 中にいるルタという男に話しを聞き、うろついていると、壁が割れ、ドボという男が助けに来てくれた。

8F、ここには4匹目のデカキャラ、ピクティモスがいる。カマを飛ばす強敵だ！

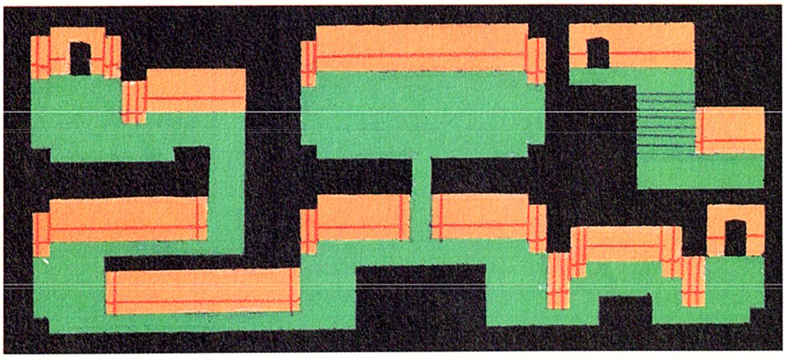


▲ここが問題のワープゾーン。ノーマス3体が恨めしい

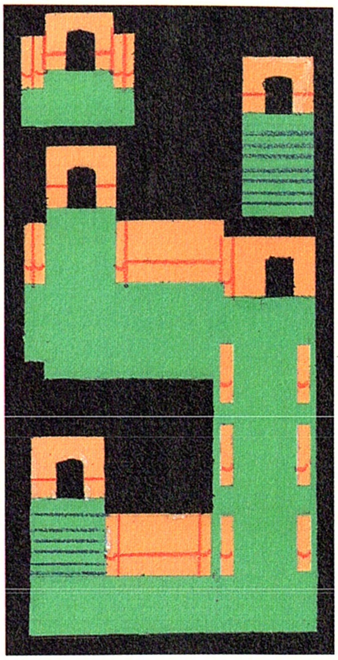
▼ワープした先は牢屋の中。左にいる人に聞いてみるしかないね

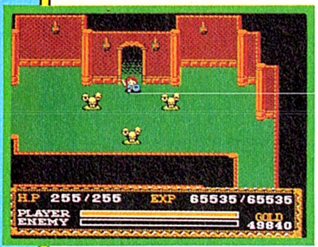


9F



10F





▲お助け！ 壁をぶち破って、ドボが来てくれた。穴に入れば外へ出られるぞっ

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

ファミコンウォーズ完全MAP編

ファミコンウォーズが発売されて1ヵ月が経ったね。もう、みんなやりこんでプレイしていく感じはつかめたんじゃないかな？　そこで今回はFW初級〜中級者にとって、とっても便利な全マップの完全紹介だぞ！



ファミコンウォーズ

任天堂	¥5500	発売中	カセット

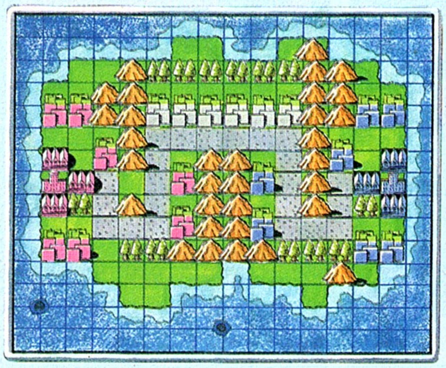
SLGをプレイする上で、地形を知っておくことは重要だね。そこで今回は、ファミコンウォーズ15の島＋スペシャルマップ2コ、計17のマップを見てみようと思う。マップ全体を見通して作戦を練るのが一番よい方法だもんね。レッドスター、IQ100の設定でプレイした場合の注意点もよく読んでおいてくれよなっ！

ファミコンウォーズ戦術マップ　基礎編

キメンハントウとハマキジマ以外のマップを紹介してあるぞ。

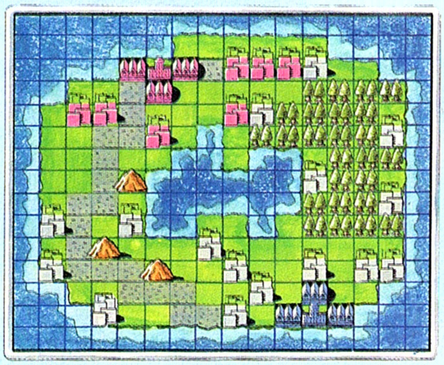
NO.1 ソラマメジマ

このマップは陸戦の、シンプルな地形となっている。目標は6つの未制圧都市の内、いくつを占領できるかだね。レッドスターでは最初に4つか5つはいただいてしまいたい。取れなくても相手に2つ以上の都市を与えてはいかんよ。これを突破されるとたいてい負けてしまうので注意すべし。先頭を行く歩兵は途中の都市には見向きもせず、ひたすら最前線の都市に向かうこと。途中の都市は後続の歩兵でも占領できるぞっ！



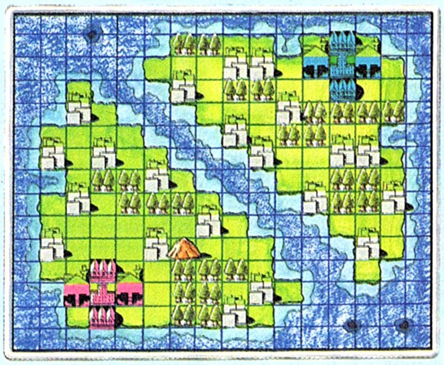
NO.2 ドーナツジマ

最初からレッドスターが優勢になっているマップだね。さて、中央の池をはさんで右回り、左回りとルートがある。左回りルートは道路が伸びているのでスカスカ進める。だから前線をより深くまで張れるけど、右回りは森林地帯なので車両は半分の移動しかできない。この辺をよく考えて前線に部隊を配置する事だ。ここはとにかく経済の優位を利用して速攻で攻めていこう。戦車Bと自走砲Aで2週間てとこだね。

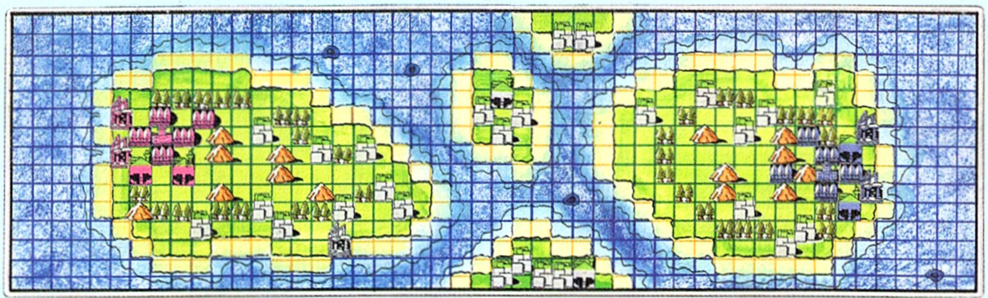


NO.3 オニギリジマ

このマップは特殊な戦術を取らなくてはならない。車両が敵のいる島に渡れないのだ。つまり、空軍と歩兵、そして小範囲ながらも自走砲Aの攻撃しか意味がない。しかも、敵地に行けば戦車などの攻撃を歩兵が受けてしまう事になる。知っての通り、歩兵は都市占領ぐらいでしか役にたたない部隊だ。4〜5部隊普通の歩兵を生産したら攻撃力の高い戦闘工兵に切り替えよう。あとはヘリと組ませて消耗戦だ！　都市を取らせるなよ！



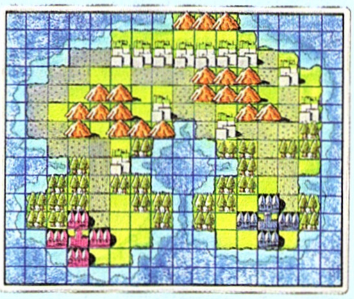
NO.4 タマタマジマ



ここでやっと陸・海・空軍全てを使ったマップとなる。最強の戦艦が使えるので、戦闘はより激しくなるぞ。今後の戦いは戦艦の数で決まるといってもいいだろう。このマップの初期の目標地区は赤、青軍共に中央の3つの島だ。この3つの島両方を早く占領することが勝利への近道となるのだ。だから、初期に戦闘機Bを生産して、島に近づくヘリを落としていけばいいってわけ。部隊を大量に作るマップなので48部隊制限にどうしても引っかかってしまうので注意を。マップが広いので、25日～40日ぐらいかかるだろうね。

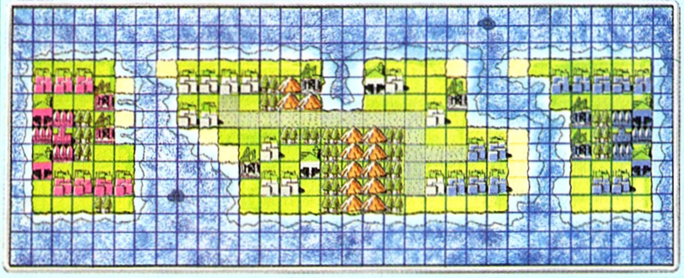
NO.5 マガタマジマ

最初の軍事費は4000。ということで初期は少ない軍事費で、一番有効な部隊をうまく生産していかなければならない。装甲輸送車でさえ思うように生産できないので両軍共、前線の確保が難しいぞ。赤軍は都市までの道のりが長いので、車両の配備には2～3日かかる事を考えておけよっ！



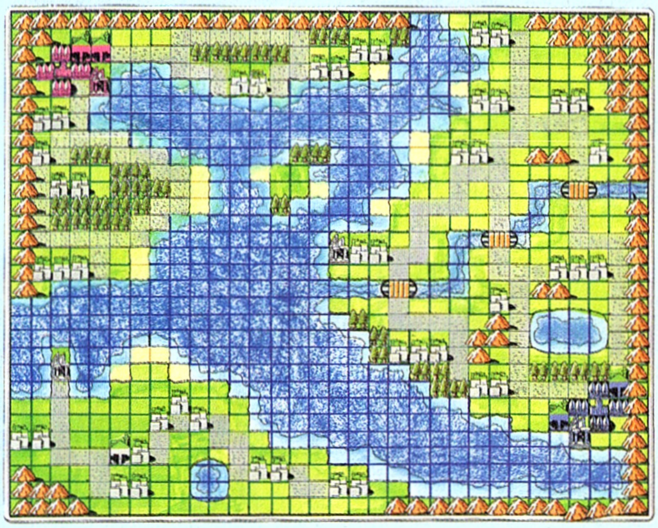
NO.6 ハゴロモジマ

横長のこの地形は、都市の数が多いのでハデな戦いになると思いきや、戦艦で終わってしまうという以外とつまらないマップである。ちょうど真ん中にある山脈は、歩兵が乗り越えてくるので、装甲輸送車を1部隊配備しておくと安心ね。中央の島にはこの他に戦車A 2部隊、自走砲A 2部隊で間に合うようになってる。これ以上生産しても終盤で遊んでしまうのがオチだぞ。それよりも戦艦をドンドン生産していった方がいい。戦艦を10部隊ぐらい生産すればあっというまに勝ちだよ。うん。



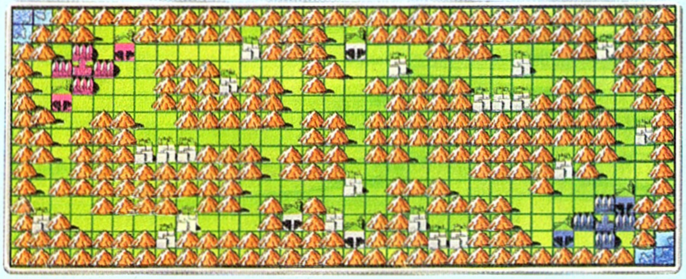
NO.8 ペケジマ

このマップは画面数にして9もある一番広大なマップだ。だから小さなこぜりあいや、大きな攻略ポイントなどの戦いが各地で行なわれることになる。戦局をちゃんと把握していないとなにがナンだかわからなくなってしまうぞ。そこで、このマップのうち、下をA島、攻略ポイントとなる中央の港一帯をA地区、右上の空港を中心とした地帯をB地区として作戦を考えてみよう。このように自分なりに目標地区や目標地点を決めて行動する事を心がけるように。最初の目標は収入を増やすこと。そしてA島を占領できるかどうかだね。海軍があるので戦艦を生産することができるが、両軍共に内陸部が深いので攻撃できない。せいぜい3部隊がいいところだろうて。大量に生産しても意味がないぞ。

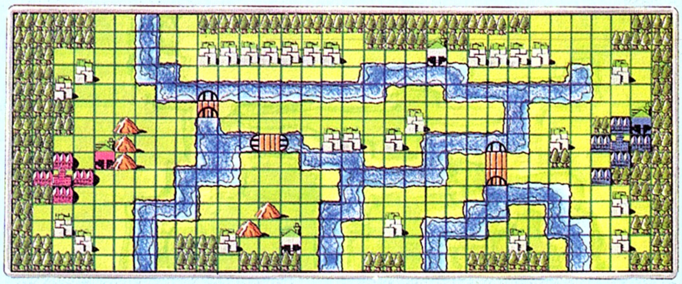


NO.9 アララサンミャク

ほとんどが山で作られた地形だね。それに、山で車両が進行できるのが1ヘックス分しか作られてないところが多い。このような地形では部隊で道をふさぐとなかなか進攻できない。こういった1本道で進むようなところでは、自走砲Aが大きな威力を発揮する。安い部隊(歩兵、ヘリ、戦車Bなど)で足止めさせておいて自走砲でつぶしていけばいいんだね。軍事費を多く使えるようになるだろうから、あとはうまく自走砲を前線に配備することだね。初期の目標は3つの空港制圧だぞ。

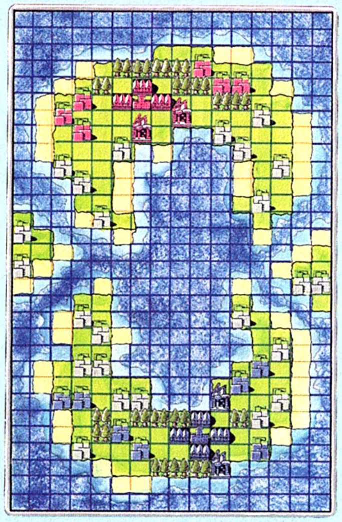


NO.10 チリヂリガワ



マップの名の通り、ここは各地が川で分断されている。こうなると川を越えることができる部隊が中心となって働くというのがわかるね。川を渡る部隊は歩兵、移動能力が6ある車両、つまり装甲輸送車と戦車Aだ。これだけが敵地に直接進攻できる。まずはヘリ2部隊で中央上にある空港をおさえて、後続の装甲輸送車なり戦車Aがくるまで持ちこたえるのだ。あとは中央の突端まで自走砲Aを進ませて直接首都近辺を狙えばいい。とにかく戦車Aを大量に生産することだ。

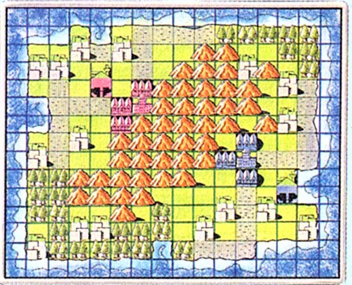
NO.12 ツキノワジマ



初めての縦長マップだね。これはもう下の左右の突端に揚陸艦をつけて部隊を送り込みつつ、戦艦で攻撃するしかない。簡単そうに見える上陸だけど、さすがに敵地だけあってキツイ攻撃が待ってるぜ。歩兵だけでは簡単に全滅させられてしまう。しかし、敵の占領都市が多くなるのは困るので、戦車Aが来るまで戦闘工兵を犠牲にして、敵の都市占領を防ぐようにしよう。戦艦が到着すれば今までの苦労がウソのように進攻できるしね。ただし、戦艦のタマギレには要注意。肝心なときになくなるものだからねえ。

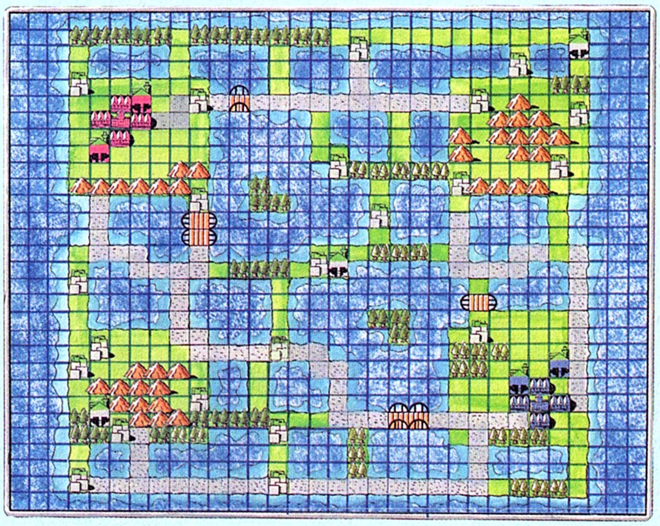
NO.11 ノアカザントウ

ここはマガタマジマとよく似た感じの地形だね。決定的に違っているのは空軍が使用できるところだ。ヘリが使用できるので最前線に歩兵を送りやすくなったんだけど、これは敵も同じ事。攻略ポイントはやはり両端の都市を多く占領する事だろうな。ここも戦闘工兵でいくようにしよう。速攻だ!!



NO.14 サイコロジマ

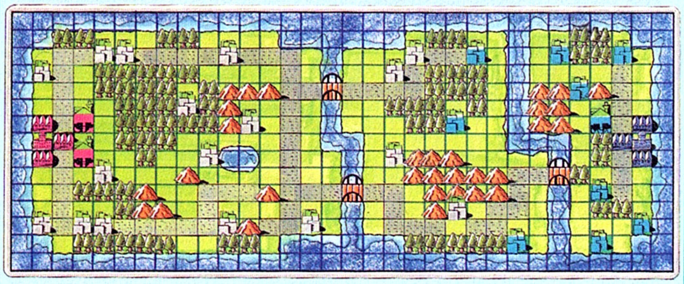
迷路のように道路だけでつくられたマップだ。それにペケジマと同じく最大級のマップなので、部隊をちゃんと把握しとかないとね。最初は未占領のままなので、占領の数で勝負が決まるぞ。攻略のポイントは右上、中央、左下にある空港だ。まずこの3つを占領するようにしよう。次に、その回りの都市の占領だ。ここではアララサンミャクの戦術が使えるね。そう、道路上に部隊を置いて敵の進行を食い止めるのだ。こうすれば敵も都市占領を仕掛ける事ができないね。ヘリにさえ注意してればいいんだから。あとは敵の自走砲に注意しつつ進攻して行くだけ。詰めになったら遠回りだけど、戦車Aを下から進めるといいだろう。こうすると敵の目が分散されるから、進攻しやすくなるんだよ。



NO.15 フタゴジマ

最初の収入は8千。だから都市占領を先にやらないとね。しかし、このマップでは中央の川の左側の都市を占領してしまえばひと安心していられる。あせって川向こうの都市を占領する必要はないぞ。しかし、最低でも中央下の都市は早くおさえておけよ。敵はこちらより7千上回った収入があるんだから、何を仕掛けてくるかわからんからね。

次は装甲輸送車を2部隊作って、島の右下にあるA点の都市防衛にあたらせる。ここは敵としては絶対にほしいところだからね。それから、中央は川だという事を忘れるなよ。知っての通り、川は移動能力6以上あれば越えられるんだからね。歩兵にもちゃんと注意しよう。ここでの攻防は下の橋の近辺。上の方へは敵もあまり戦力をさいてこない。とりあえず自走砲と戦車Aを1部隊ずつ配備して進攻させよう。

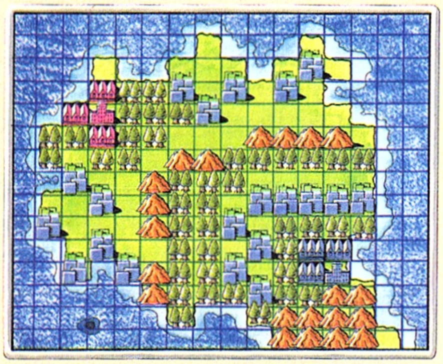


ファミコンウォーズ戦術マップ

解説編 15のマップの中で最も手強いキメンハントウとハマキジマの攻略法を解説するぞ。

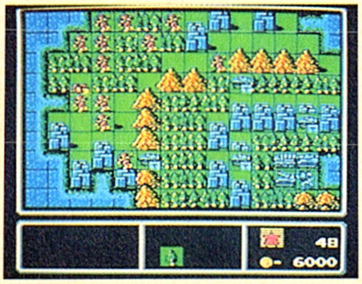
NO.7 キメンハントウ

ここは見ての通りすべての都市が青軍の占領下にある。レッドスター軍にとってはこのマップがノーマル15個のマップ中、一番難しいところであろう。

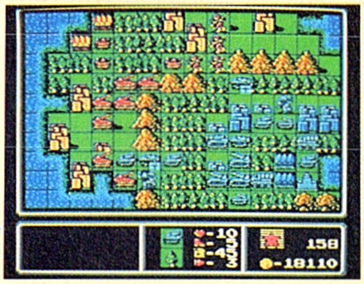


ここのポイントは山脈の間の2本の通り道。ここをふさげば敵は進攻してこれない。そのうちに都市を占領してしまうのだ。ここで重要なのは山脈の境界線で都市を分けあうと、レッドスターは1万5千、ブルームーンは1万3千の収入になることである。つまり、こちらは自走砲を毎ターン生産できるし、戦車A以外ならなんでも生産できる。逆にブルームーンは補給を先に行なうので、生産しようとしても2ターンに1部隊だ。この微妙な差が勝敗をわけるのである。だから、絶対に山脈を越えて占領させてはならないのだ！

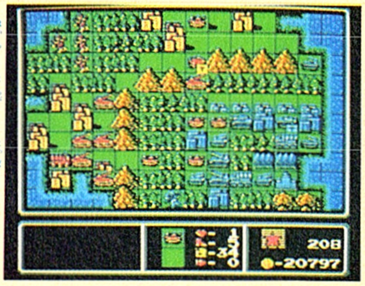
攻防となるのは左下の、ちょうど山脈に接している都市。ここは敵の自走砲の射程に入るわ、歩兵は山越えてやってくるわでタイヘン。守りは戦闘工兵×3、それに戦車Bがあればいいでしょ。そして、自走砲Aを3部隊は配置したい。これで10日ぐらいまで戦う。その間に敵の戦車Aや装甲輸送車が自走砲のエジキになってくれるはずだ。敵の自走砲がきたらオトリの歩兵を使えばいいしね。IQ200だと使えないけど。



◀まずセンをして、それから占領をする。この状態からは絶対に攻撃してこないしね



◀配置を間違えて突破されてしまった。この場合はしょうがないので、敵を引き込んでイッキにたたこう！



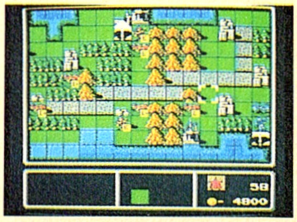
◀終盤は歩兵が足りなくなってくる。早めに補充用の歩兵を生産しておこう。でないと都市占領ができない！

NO.13 ハマキジマ

中央の山脈に1本だけ通れる道路がある。この山脈からどう部隊を進めていくかがポイント。道が狭いから進攻が思うようにいかないのだ。



このマップはキメンハントウについで2番目に難しいマップとなっている。何が難しいかというと、軍事費、軍事力がほぼ同じで、進攻しようにもできないからターンばかり消費していってしまうからだ。つまり、敵地への進攻のタイミングが難しいってこと。ムリに進むと一気に防衛線が崩れてしまう。それもこれも、中央の山が車両のルートを1本にしているせいなのだ。ここを進攻しようにも両軍共自走砲の射程エリアなので一進一退を繰り返してしまう。この状況を打破するには自走砲Aと戦車A、それに戦艦がなければばならない。それまではとりあえず防衛線を保っておこう。ここでまた難しいのが山向こうの港の維持。ここは戦略上、絶対に占領しておかなければならない港なのだ。ここを守るのは戦艦の役目だが、他のマップのようにひんぱんに使うわけではないので、4部隊程度の生産にしておこう。自走砲Aと戦車Aが4部隊ずつ集まったら一気に進攻だ！　オトリの戦車Bやヘリ、歩兵の準備も忘れないようにしよう。後半は爆撃機をうまく使え！



◀最初は、とにかくヘリを使って空港と港を抑えてしまおう。途中の都市には目もくれずに進めよ！



◀敵に道路を突破されそうになったらヘリや歩兵を配備しよう。特にヘリは置きゴマとしてはなかなかいい

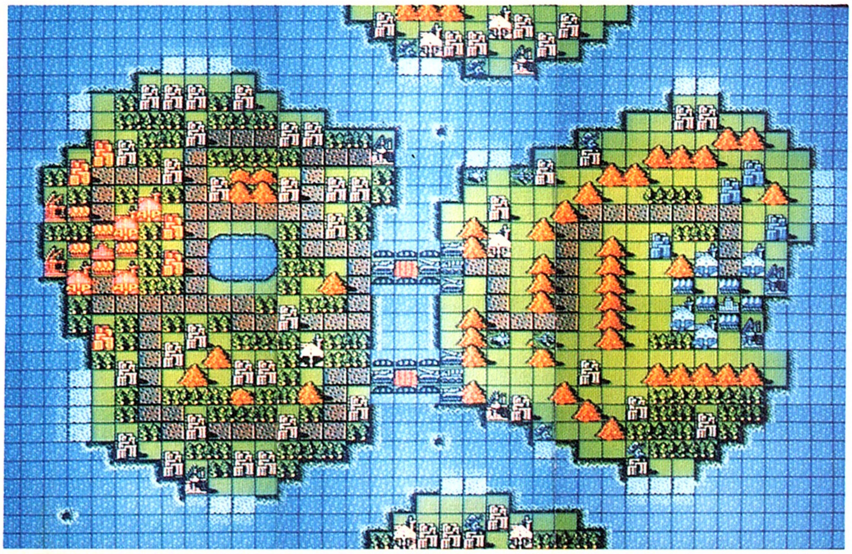


◀敵はこちらの自走砲エリアにはいると逃げていく性質がある。だから自走砲は早く配備しよう！

㊙ デビラートウ

レッドスター軍で、15の島すべてを占領した名誉ある将軍のための、レッドスター軍ラストマップなのだっ！

よくここまでたどりついた。だが、最後の試練となるこのマップは容易なことでは攻略できないぞ。それでは初期設定から見ていこう。都市47、空港6、港4、合計6万7千分が未占領である。均衡点は3万3千分だ。ここで島別にして見てみると、左のレッドスター領域の島33、下の島12、上の島8．ブルームーン領域の島14（単位千）となっている。つまり、収入面でいえば左の島にあるすべての都市を占領すればいいことがわかるね。しかし、ブルームーンはすでに機動部隊（戦車A×2、自走砲A×2、補給車、戦闘機A、爆撃機）を2隊＋歩兵5部隊をこちらに向けて配備しているのだ。その経済価値の合計は19万にもなるぞ。この大きなハンデをどのように克服するかが序盤のポイントだね。キメンハントウを思いだして、自走砲で効率よく戦っていこうじゃないかい。



最初はなにがなんでも都市を占領していき、少しでも経済的不利の状況を打破せねばならない。そのためにも敵の機動部隊に動いてもらっては困る。そこで、泣く泣くヘリ＋歩兵を突っ込ませるのだ。戦闘機対策で高射砲を生産するという手もあるけどね。とにかく、そのスキにまわりの都市占領を終える。港などを目標にすればいいね。そしたら地上部隊に自走砲、空軍に戦闘機をぶつけていくしかない。数は多ければ多いほどいい。決してB級部隊を生産してはならんぞ！

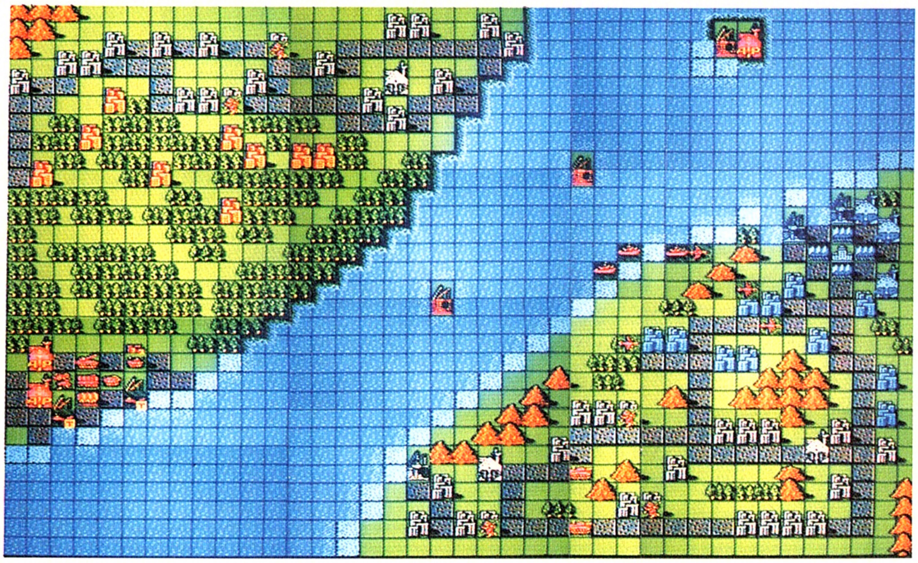
後は、とりあえずこっちのモノにしなくていいから、敵の未占領都市を敵に渡さないようにするのだ。これは重要な事だよっ！

㊙ ラストドリーム

ブルームーン軍で、15の島すべてを占領した最高の将軍のための超難関マップだぞ！

このマップはブルームーン軍で15の島を占領すると出てくるモノだ。さすがにここまでプレイすれば作戦を立てるのも慣れたモンだろうから、とりあえずポイントだけを説明するね。

まず、最初は首都近くにいる爆撃機と戦艦をどうするかだ。爆撃機は、1日目に高射砲を4部隊作って心中させればいいだろう。問題は戦艦。こればっかりは回りの都市を適当に占領して、戦艦なり爆撃機を生産できるぐらいに収入を増やさないとアカンのよ。そりゃ1部隊は生産できるけどね。そんなもんで突っ込んでもフクロだたきにあうだけでしょ。せめて2部隊1ぺんに生産できるぐらいでないとね。戦艦が首都狙ってるからさ。しかし部隊全滅なんて事になるなよ。



収入の面からいくと右側の島の全ての都市を占領すればいいんだけど、敵がゾロゾロと上陸してきているので適当なところであきらめて、左の敵の島の右上あたりを狙っていった方がいい。戦艦を生産できるなら3つの島のうち2つはいただいてるだろうしね。あとは自分なりにうまくやったんさい。序盤を越えれば絶対に勝てるマップなんだから……。

ブルームーンでプレイすると、たいてい財政難になってるので、逆境に強くなるんだよね。とにかくレッドスターよりはタイヘンなんだ。ここまで来るには相当時間がかかるけどそれなりに感動するぜ。がんばれよな。

シミュレーション天国

パラダイス

秋風もちらほら。頭を使ってモニターに向かうには、一年のうちで最も適したシーズンになりました。(ホンマかいな)ではスタート!!



連載エッセー タイトル超の考えるピント

えーお久しぶりです。いろいろと忙しくてあまりこのコラムをやるヒマがなくてごめんなさいね。ま、元から好き勝手やってる所だからいいのかもしれないけどね。それでは、今回はＳＬＧの中でも敵が見えないタイプの事についてふれてみよう。

見えない敵というのは姿形がないってわけじゃなく、発見されないってことだ。ちょうど第２次世界大戦ぐらいの科学力の時だね。つまり、レーダーはあるけどあまり役に立たない。だからどうしても哨戒が必要となるわけさ。近代みたいに衛星でなんでもわかっちゃうのも、それはそれでおもしろいんだけど、見えない方が意外性の点で勝ってると思うんだ。タイプでいうとフリートコマンダーね。あれをつまらんという人もいるけど、それはハデ好きな人なんでしょ。やっぱＳＬＧは渋く遊ぶべきものだと思うんだ。おおっと、これは前にも言ってたっけ。それはともかく、敵の動きがすべてわかるというのは面白さを半減しちゃうよね。だってＳＬＧの行動のパターンの中でとっても重要なのが哨戒や偵察だぜ。ＷＳＬＧのカナメともいうべきモノが存在しないってのはちょっと考えものじゃないかな。

相手が何をやってるかわからない、というのは一種の恐怖感をかもしだす。自分の作戦が間違っているんじゃないだろうか、奇襲をかけられるんじゃないかとかね。相手の事を探って、それにあった行動を敏速に正確に行なう、というのがＷＳＬＧの難しい所だと思うわけです。だから、今後の期待としては第２次世界大戦モノで広いマップ、長時間思考型のＷＳＬＧが制作されることを願うばかり。それから、相手が強くなくちゃだめだね。撃破する喜びが大きくなるから。次回はＷＳＬＧの事について考えてみましょう。ちなみに私は原発消費税賛成の中曽根派ですが。



読者から

●「ファミコンウォーズ」を買ったけど、こんなにのめりこめるとは思いませんでした。ぼくはレッドスター軍でプレイしていますが、戦場データを見ると、なんだかブルームーン軍のほうが有利な気がします。(キメンハントウなんかがとくに) 気のせいかな？

(岐阜県・岩松真一)

●「三国志・中原の覇者」で馬騰は初心者向きでないというが、それはウソだ。馬超をはじめとするたくさんの闘将！韓遂なんていうカップヌードルに入ってるような知将！ 国力はちと低いけど、彼に国造りさせればあっという間に一流国だっ!!

(東京都・加藤正樹)



パソコンゲームおすすめ情報

今回のおすすめは、光栄の新作『維新の嵐』だ。このゲームの舞台は幕末の日本、キミは坂本竜馬、桂小五郎、西郷隆盛、高杉晋作、勝海舟など、幕末の要人(このゲームでは重要人物をこー呼ぶんだ)を演じることになる。キミの信じる"思想"で全国を統一した時、明治維新は達成されるのだ!!

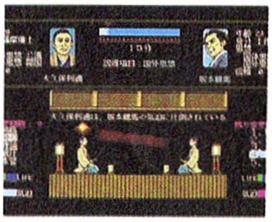
そう、このゲームの新しいところは、この"思想"とゆー概念なんだ。例えば『信長の野望』は武力による全国統一が目的だったね。ところがこのゲームでは、武力はさほど重要ではない。極端な話、武力をいっさい使わないでクリアすることもできる。このゲームの目的は思想統一だろ。つまり、説得だけで終らせる事もできるってワケさ。

で、思想の話。日本の政治形態はどうあるべきかゆー国体思想と外交政策に関する国外思想の２種類があるんだ。国体思想は佐幕派(幕府支持)・公儀派(幕府朝廷共存)・尊王派(倒幕)、国外思想は攘夷思想(外国排斥)・開国思想(鎖国廃止)がある。全ての登場人物はかならず、この６種類(３×２だよ)の思想のどれかを持ってるワケ。尊王攘夷なんて、聞いた事あるだろ。で、各思想の詳しい説明は……長くなるからパスする。興味があるなら調べてみてね。幕末は魅力的な時代だよ(もちろん、第３者としてはだけど)。

思想統一とゆー概念はちょっと分りにくいかもしれないけど、維新ファン(特に竜馬ファン)には、たまらないゲームだ。海援隊を結成すれば、こっちのモンだぜよ！



◀あちこちうろついて、同志を捜すのだ！



◀とにかく説得しまくらなきゃいけない

なんとなくＳＬＧ的な本の紹介 BOOK GUIDE



国際戦略研究所編
防衛庁防衛局調査第二課監訳
(定価2500円)

この本はそのタイトル通り、世界各国の軍事力を記したものである。情報を得られない所は推定となっているが、ほぼ正確だと言うことだ。これを使えば現段階での、ほぼカンペキなリアルＳＬＧを作ることだってできるし、例えば大戦略などでマップを作って、ユニットをエディットする事もできるしね。全世界の軍事力の膨大さもわかるぞ。

フライデースペシャル77

イース
必勝ガイドブック

CB成沢がゲーマー生命を賭けてとり組んだ超大作！大型見開きマップと詳細レポートが君の冒険をバックアップ！プレストーリーや書き下ろし生イラストも魅力だっ！

9月16日発売予定



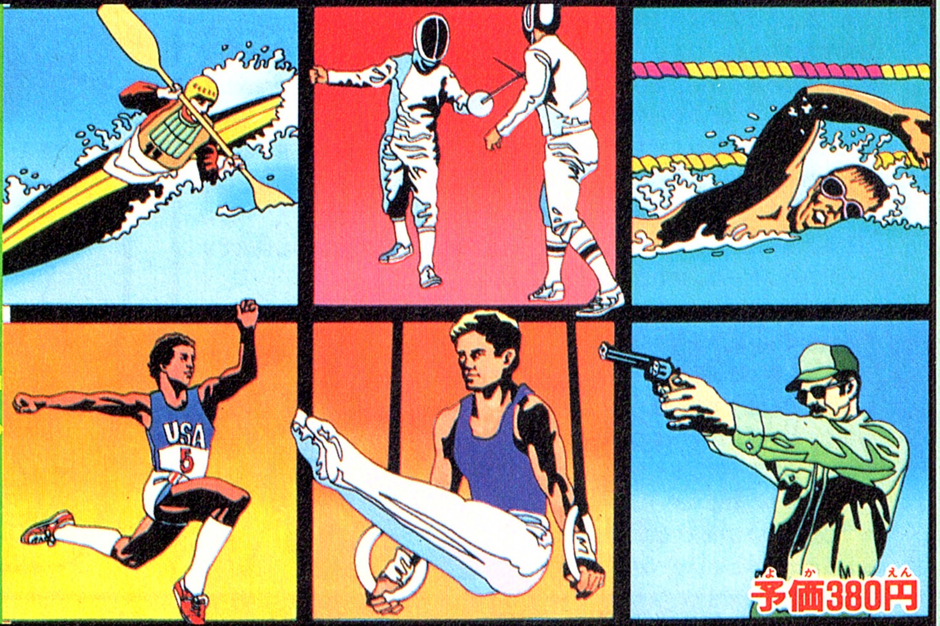
予価380円

フライデースペシャル78

コナミックスポーツインソウル
完全必勝本

参加全14種目完全テクガイド!!五輪開催に合わせて登場!!さすがソウルだ。ピリッと辛い

9月中旬発売予定



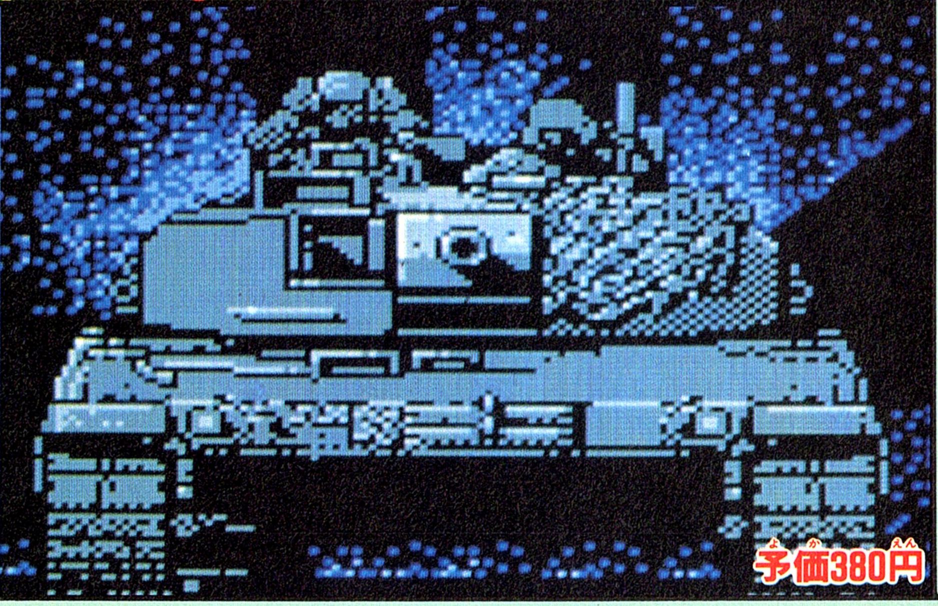
予価380円

フライデースペシャル79

大戦略
完全必勝本

亀仙松っちゃんが誰にでもアッケラカのカーと分かるシミュレーション大解説をくり拡げる！大きいマップと小さいマップを駆使し、大局と局所を同時に押さえながら勝つ方法を伝授

9月下旬発売予定



予価380円

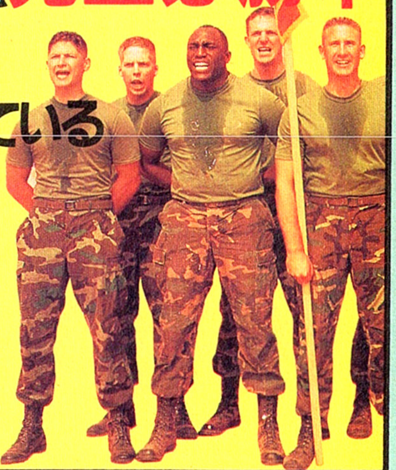


フライデースペシャル⑯

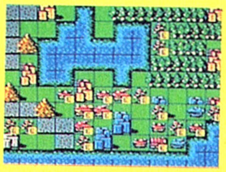
ファミコンウォーズ 完全必勝本

好評発売中!!

なんと実際の自衛隊が採用している シミュレートの手法を採用!?



まずマップ上で仮想境界線を設定、さらに焦点となる攻防地域を想定し、どのように攻略すれば勝利へ導けるかを徹底的にシミュレート。この方法は実際に自衛隊が図上訓練で採用しているもの。これで君の勝利は間違いなし!?



¥380

フライデースペシャル⑮

ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前編 後編 完全必勝本

読むほどに戦慄するヒッチコック方式。ひとめでわかる不審度チェック。だれが犯人かわからない豪華イラスト。前・後編一挙掲載だっ！

¥380



最後まで解かないと
あなたは必ず後悔する

フライデースペシャル⑭

リサの妖精伝説 必勝ファンブック

リサが直接きみにアドバイス。リサのアイドルポーズ写真や魅力のイメージイラストもいっぱい。思わずウットリしてしまいそうです。

¥380



キミとリサで冒険の旅へ出発
超特大ピンナップ付き

フライデースペシャル⑬

究極ハリキリスタジアム 完全必勝本

全チーム全選手名鑑収録。きみの理想のチームをつくるための養成チャートもバッチリ。プロと呼ばれたい君のための究極マニュアル。

¥380



全24選手名鑑
野球ゲームを究極める
2P必勝法伝授

フライデースペシャル⑫

ディープダンジョンIII 完全必勝本

詳しすぎる！とうなるほどの完全マップと、超リアルタイプモンスターマニュアルで、ダンジョンを制す！

¥380



すべての謎が
ひとめでわかる完全マップ！
これなら勝てるっ!!

Ultima

名作ゲームの新しいおもしろさ!!

コミック版 ウルティマ 快進撃!!

ついに完成!! 完全コミック化なる



田中成治／作
ロード・ブリティッシュ／原案
A5判／定価880円

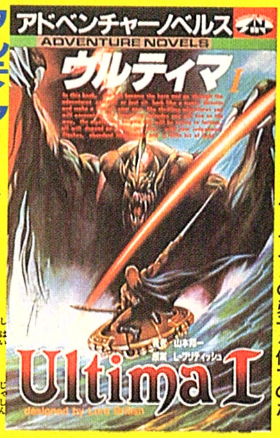
パソコン・ロールプレイング・ゲームの元祖にして最高峰といわれ、ザナドゥやドラゴンクエストにも大きな影響を与えたウルティマ。ロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオットが心血を注いでつくりあげたウルティマ世界が、いま、完全コミック化。ついに待望の完成なる！

好評発売中!!

アドベンチャーノベルズ

ウルティマシリーズ好評発売中!!
定価各680円

ウルティマ I



ダークサイドを支配する邪神モンデインを倒し、世界の秘密を解いていく俺の新たな旅が始る。

ウルティマ II



タイムスリップに巻き込まれ、奇妙な世界に放り出された俺はモンデインの弟子を倒すのだ。

ウルティマ III



闇の呪文「エクソダス」により、世界を終末に導く「大地の蛇」。4人の勇者は世界を救えるか？

ウルティマ IV



不思議な迫力を持つ老婆の言葉に導かれ、俺は8つの徳を得る放浪の旅に出た。

JICC出版局

午後の必本！

バグボーイクラブ

甘さひかえめ、ストレートギャグ&スーパーバグッ!!



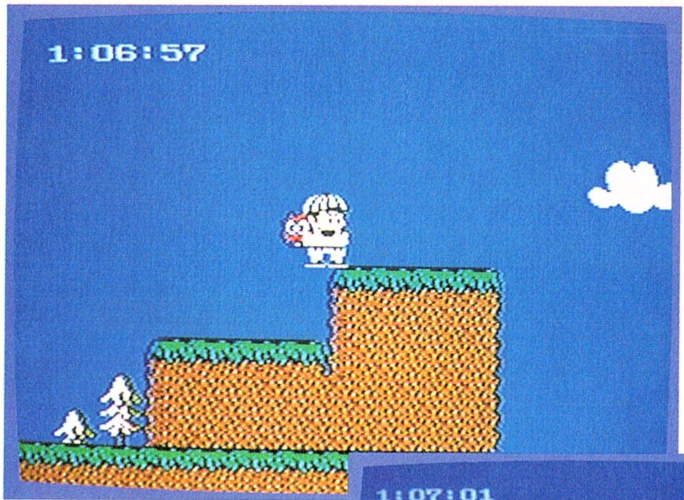
午後のひとときをゆっくりと楽しむ日本ならではの読書は必本。

使用上の注意：開放後はすぐにお読みください。読み終ったとしても、本誌を直火にかけないでください。
☆必本本来の風味を味わっていただくために面白さを多くしました。成分が濃縮しますが品質は変りません。

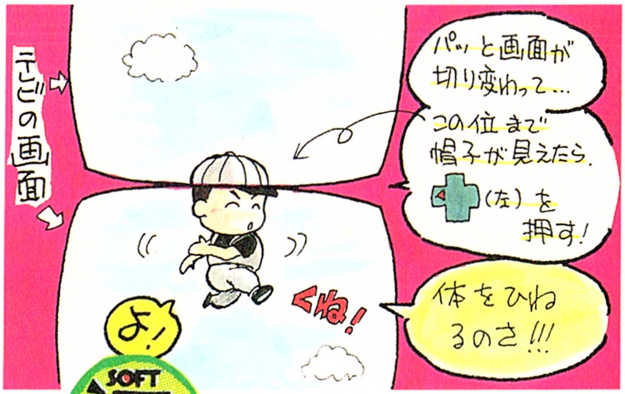
やい！ おまえ、誰のネタの上に指をおいてるんだっ!!

北海道 SABU

『カケフくんのジャンプ天国』にも無限技があった!!



❶←1―3ステージのこの場所からジャンプするとポールがある。ポールのテッペンにのらないとダメだから、ギリギリまで充分に加速をつけてからジャンプ！



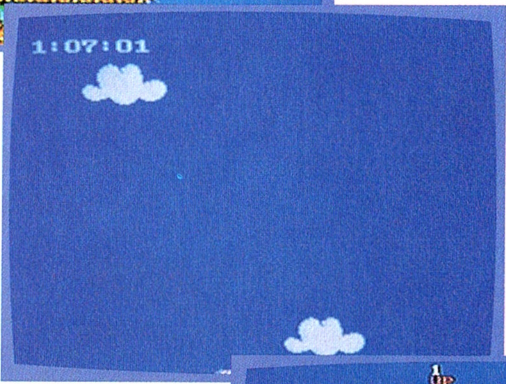
SOFT 5

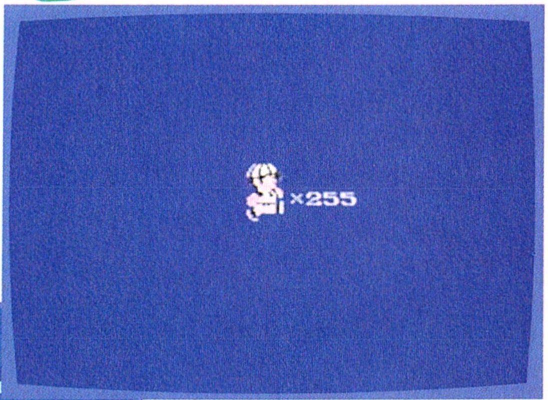
❹↓どうしてもカケフくんをもっと殖やしたいとゆー人は、10人増やしたあとにワザと死んで始めからくり返す。時間はかかるけど最高で255人まで殖やせるよ！

カケフくんのジャンプ天国

無限増殖　東京都・酒井幸広

『カケフくん』のあの加速感にすっかりハマってしまったオイラは、ついでにバグ技まで見つけてしまったのだ！ しかも『無限増殖』とゆースグレもの。どうだスゴイだろう～っ!! 見つけたのは偶然なんだけど、ゲームの雰囲気が『スーマリ』に似ているから、絶対に何か大技があると思っていたんだ。それにしても『無限増殖』があるなんて、コレには見つけたオイラも思わずビックリ!! できる場所はポールがあればどこでもイイんだけど、1―3ステージが1番やりやすいみたいだよ！

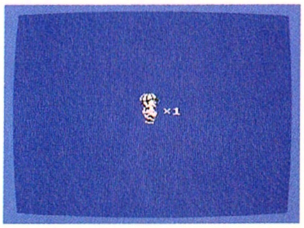




❷↑ボールに飛びついたら✚ボタンから指を離す。カケフくんが真上に飛ばされ写真のような画面になったら✚ボタンの左を少し押す
❸→タイミング良くポールの真上に落ちると、トランポリンのようにハネて1UPする。ただし1回につき10人しか殖えないのが残念！



❺→ただしあんまり欲張って殖やしちゃダメ。255人をこえると1人に戻ってしまうぞ



スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10

ウルトラバグには
ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム＋5本でもOK!!

SOFT 3

ハイパーバグには
ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1

すぐれた技には
ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好きな方をどーぞっ!!

スーパーバグには
ソフト5本!!

SOFT 5

エーッ!? とびっくりの、おロあんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!



ふつうの技でも
金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!



必負ハガキは
ぼっしゅうの刑

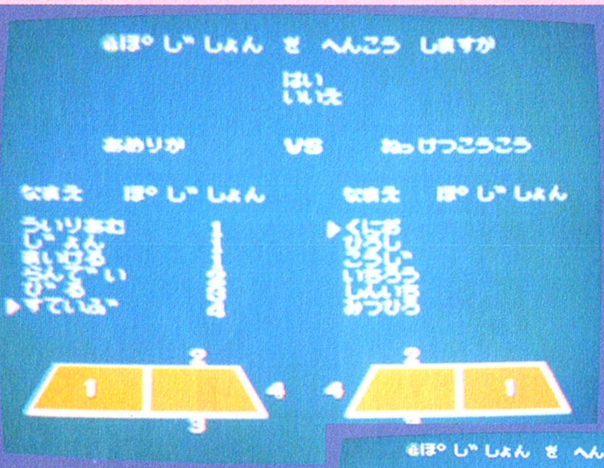
なあ～んてことはありません！ それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!



投稿ボツ暗し

神奈川県
大門和彦日本一

チーム全員がウィリアムになる!?





❶←対抗試合のポジションを変更する画面でどちらかがアメリカを選び、適当にポジションを決めよう



❹↓すると不思議なことにアメリカチームはすべてウィリアム選手になってしまう。これはもう世界最強のチームだ





❺→しかも無敵になっているので必殺シュートをいくらぶつけられてもまったくダメージを受けないのだ!!

熱血高校ドッジボール部

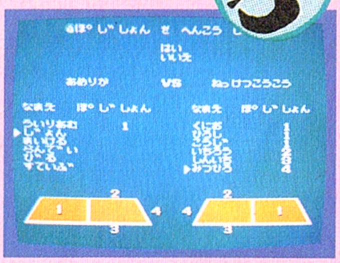
無敵技　京都府・栗山恵吉

ゲーセンでボクのお小遣を掃除機のように吸い込んでいったゲームだから、ファミコン化されたときは本当にうれしかったです。しかもアーケード版にはない、いろんなモードがついているのでウレシサ倍増! ボクが見つけた技はそのうちの対抗試合モードでできるんだ。この技を使って本気で他の人と試合をすると友達を無くすことになるけど、友達を驚かすていどならいいんじゃないかな。とにかく面白いのでやってみてネ!

❷↑そのあとⒷボタンでウィリアム以外の選手をキャンセルしていく。他の選手では絶対にできないので、残すのはウィリアムだけにするように気をつけよう

❸→1P側の準備がすべて終ったので、あとは2P側が各選手のポジションを決めていき、決め終ったらⒶボタンを押すだけ

SOFT 3





❻→この技はアメリカチームが1番やりやすいが熱血高校でもできる。他にもできるチームがあるかキミも試してみよう

熱血高校対熱血高校の試合だ

熱血高校ドッジボール部

隠れキャラ　三重県・渡部征二

3つあるモードの中で遠征試合がやっぱし1番面白いよネ～! 対戦相手もどんどんレベルアップして強くなっていくし、その国によっては攻撃のバリエーションも変っているからかなり楽しめる。中でもやっぱし最後の敵のアメリカチームが1番強い。でも実はアメリカチーム以外に、もうひとつ謎のチームがいるとゆーことは知っていたかな～!? 謎のチームとは熱血高校、つまり自分達なのだ。

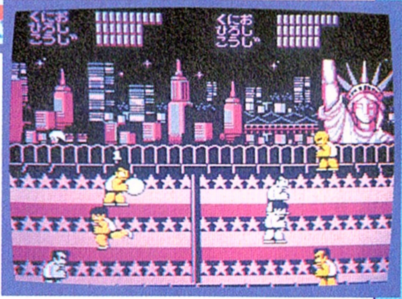
❶↓とにかく世界の強豪を勝ちぬいて対アメリカ戦まで行くことが第1条件だ。自分の腕に自信が無い人は「ふつう」や「むずかしい」を選ばずに「やさしい」を選んでいこう!

SOFT 1





❷←第2の条件はちょっと難しい! 対アメリカ戦で自分のチームの選手がひとりもやられないように、アメリカチームをやっつけろ! この条件を満たして勝てば準備はOKだ!!



❸→アメリカに勝ってくにお達がバンザイしているときに、Ⓐボタンを押してみよう。画面がイキナリ光って、熱血高校対熱血高校の試合が始まってしまうのだ



ピーッという発信音の後にネタを言ってください。

究極ハリキリスタジアム
バグ技　山口県・藤村守

スイッチヒッター登場!

ハリスタのホームラン競争は面白いですねェ〜! 対COM戦にあきたときはいつもこれをやって遊んでいます。ボクが選ぶのはGチームの『はら』選手。しかも、ボクの見つけたバグ技で左打席!! みんなにもやり方を教えてあげるネ!





①↓デモ画面になったら、1チームの『あきな』がホームランを打つのをじっと待つ! デモ画面には何種類かあるけど絶対に出るのであきらめちゃダメっ!!

②↑ホームランが出ると、夜景がスクロールするよね。そのスクロールしている間に、すかさずスタートボタンを押す! そしてホームラン競争を選んでみよう!!

③↓あとはキミの好きなチームを選び、その中からキミの好きな右バッターを選ぶのだ。とりあえず、ここではGチームの『はら』を選んでみよう。すると……





④↑本来なら右打席のハズの『はら』選手が、な〜んと左打席に入っているではないか。しかも、ちゃんと打つことができるのだ!!



バッターが女の子に変る

究極ハリキリスタジアム
バグ技　埼玉県・佐藤進一

①↓1チームが守備についているデモ画面をただひたすら待つべし! 必ずあるから心配する必要はない。1チームの守備になったらスタートボタン!!



ボクはと〜っても不気味なバグを見つけてしまいました。どんな不気味なバグかっつーと、デッドボールを受けた選手がナヨッと倒れて女の子になってしまうんです。ど〜ですなかなか不気味でせう。



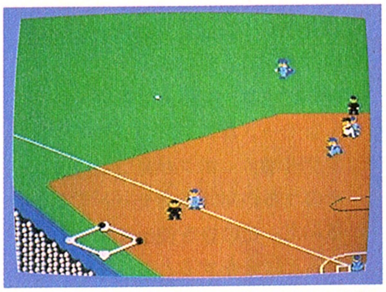
②→あとはホームランレースを選ぶだけ。するとなぜかボールをコントロールできるようになるので、バッターにボールをぶっつけよう! なんとバッターが倒れた瞬間に、1チームの選手に変ってしまうのであ〜る!!



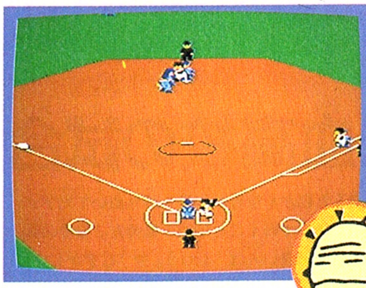
1・2塁なら3塁はイタダキ

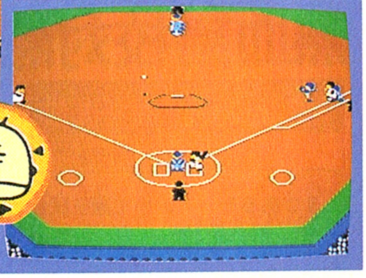
究極ハリキリスタジアム
お得技　愛知県・森公男

『ハリスタ』のCOMの守備にはケッコー盲点があったりする。盲点があるならコレを利用しない手はない。な〜んて偉そうなことを言ってるけど、実際にこういった盲点の中から技が見つかるのだ!



①↑ヒットを打って1・2塁になると、進塁を防ぐためたいてい3塁へ送球するよネ!?
②←ボールが3塁へいったら✚ボタンの上とⒶボタンを押すと3塁手は2塁へ走るぞ



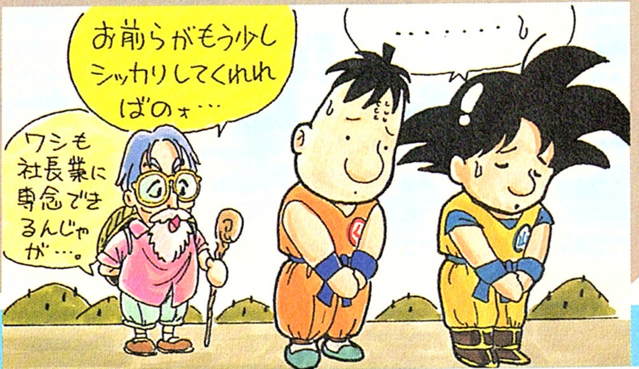




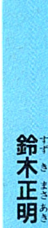
③→このとき✚ボタン右とⒶボタンを押すと今度は1塁へ向う。すると3塁がガラアキになるので楽に3塁へ進塁できる!

次号のお題
ドラゴンボール

原作でも大人気の『ドラゴンボール』。だからFCのほうも人気がでるに違いないっ! てなワケで次号のお題は『ドラゴンボール 魔王の復活』に決定だァ〜っ!! 『ドラゴンボール』はゲームの途中でAVGにかわったりするから、面白コマンドがたくさんあると思う。とにかくこのゲームにはた〜くさんのバグ技があるに違いないから、みんなも必死になって探してみよう!!



群馬県 鈴木正明





投稿とはヒマつぶしではない！ 気をひきしめろっ!!

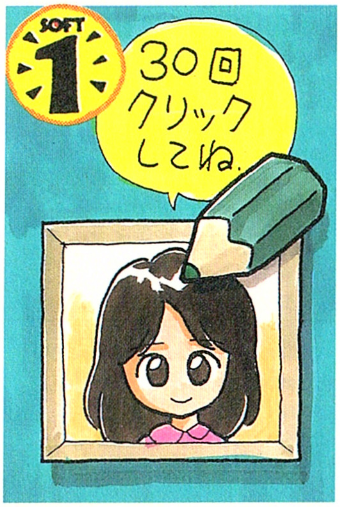
宮崎県 べけんりっぷ

株以外でお金もうけ！

ザ・マネーゲーム

お得技　青森県・坂本景子の母

私は3才児の女子を持つ主婦です。主人にＦＣをすすめられたのが運のつき。今月は預金しようと思いつつ、ついソフトにお金が…。だから技でもみつけてソフトをもらわないと家計が苦しいんです！







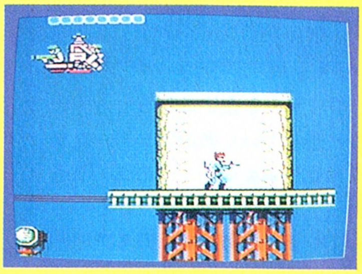
❶⬆恋人ができると壁に恋人の写真がでる。そこを何度もクリックすると、彼女がクイズを出してくるぞ！
❷➡全問正解すると彼女から30万円ももらえるのだ。この他に枕の下をクリックすると、あとで100万円がもらえる、宝クジが出てくるのだ！

隠れ通信室を見つけたぞ

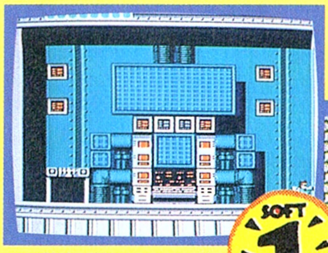
ヒットラーの復活

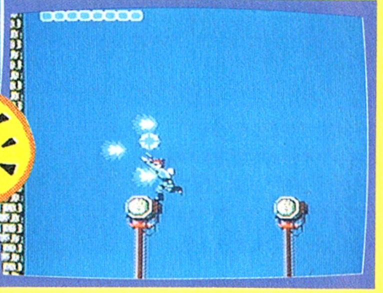
お得技　東京都・野島勝

テクを必要とし、バリバリ敵を撃ちまくるゲームはとっても燃えるぜ！　こうゆーゲームをオレは待っていたんだ。でもってオレにピッタリな、熱いバグ技まで見つけちまったぜっ!!　みんなにも教えてやるからやってみてくれっ！



❶⬆3WAYを取ったら、エリア7の写真の場所まで行ってみよう！　この場所まで来たらあとは✚ボタンの上を押すだけでイイ
❷⬅すると通信室なんて無いハズなのに、どうゆーワケか通信室の中にいる。仲間と交信してみると、とっても良いことが聞けるぞ！





❸➡仲間が教えてくれた通りに右の壁をたたくと、Ⓐ Ⓑボタンを押すことによっていつでもPOWが使える。これでゲームがグーンと楽になることマチガイなし!!

会話がスムーズになるぞ

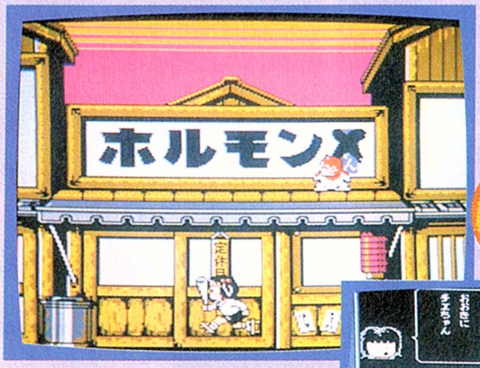
じゃりん子チエ

コマンド技　新潟県・柳卓人

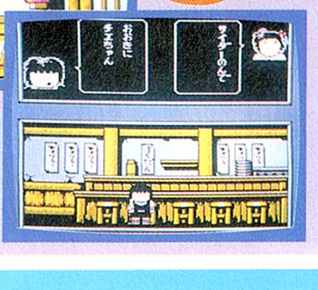
ちょっとお得な技です！　『じゃりん子チエ』の会話にイライラしている、短気なアナタに捧げる会話スピード・アップ技で～す!!



❶⬆まずタイトル画面になったら『上・上・下・下・左・右・左・右・B・A』を押してスタートボタン！　『グラディウス』のパワーアップコマンドと同じだ







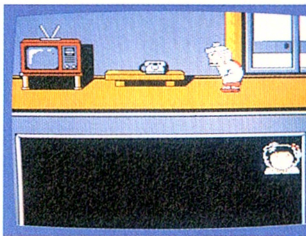
❷⬆ただし、あんまりトロトロやっているとスグにデモ画面になってしまう。コマンド入力はスピーディーにやるべし！
❸➡かったるかった会話もスムーズに進むので、ゲームがサクサクと進行するぞ

おばあはんがケンスイを!?

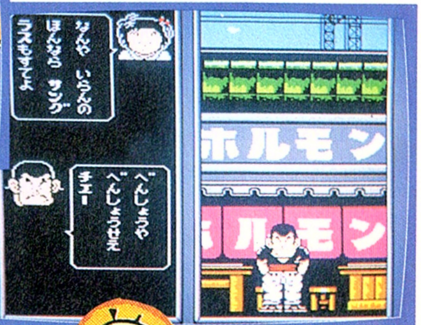
じゃりん子チエ

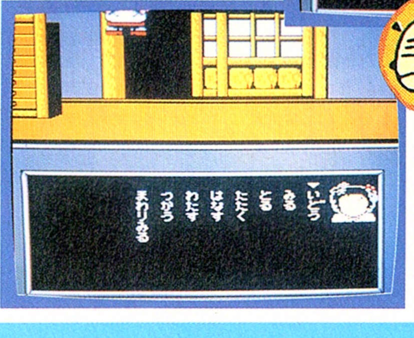
バグ技　兵庫県・坂口泰司

さすが3メガ！　原作通りのキャラクターに笑ってしまう『じゃりん子チエ』ですが、なかなかすごいバグを見つけました！　ギックリ腰が治ったとたんにケンスイを始めるあたり、さすがテツのお母はんだね!!



❶⬆部屋に入って『まわりみる』とおばあはんがいる。ギックリ腰が治ってすっかり元気そうだ。やっぱり腰にはアレが1番だよね!?







❷⬆店から出るとテツがいる。『大福』を2回渡すと『べんしょうせー』といってゴネるんだ。ここで『いどう』を選んで『テツをおいかけ』ずに『なかにはいる』んだ
❸⬅奥の部屋まで戻って『まわりみる』と……おばあはんがバグってしまった！　しかしケンスイっつーよりは、どー見ても首吊り自殺にしか見えないんだよな!!

おれはハシラの長！ ハガキを操る流法!!

栃木県 仲矢鈴子

お得なハマリ技を発見

ヒットラーの復活

お得技　東京都・富岡くん

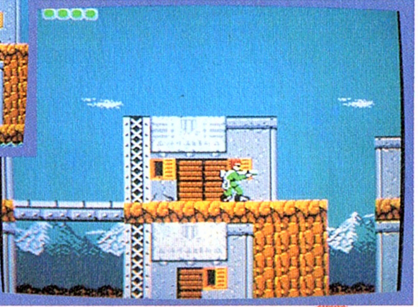
ワイヤーを使いながらヒョイヒョイ飛んでいくあのスリル、たまりませんねェ～！　そのワイヤーを使ったバグを見つけたからみんなにも教えてあげる。あるアイテムがないと行けない場所にスグ行けるから、とっても便利だよ!!



❶⬆写真の位置に立ちワイヤーを投げるのが1番ベスト！　あとはワイヤーを短かくして飛び移るとゆーことを気をつけよう！



❷⬅ココが1番大切なところだ。床と柱の接点にワイヤーをひっかけないと川に落ちてしまう



❸➡成功するとこの通り！　本当はあるアイテムで柱をコワさないと行けないのだ。あとはこのまま右に進んでみよう。新しい通信機を手にいれることができるのだ!!

お金がザックザク!!

真田十勇士

お得技　東京都・日下博文

仲間が10人いて、その下に何十人も家来がいる大部隊は、食わせるだけでもタイヘン！　忠誠心だってお金で買えちゃうのがこのゲームなのねん!!　この技さえあればお金が余るほど増えちゃうから、クリアへの道も短くなるんだよ!!



❶⬆城下町やちょっと大きな村だと必ずばくちが開かれている！　大事なお金をムダ使いしちゃうことも!!





❷⬆ばくちうちのダレでもいいから話しかけて連射機能付きコントローラーのⒶボタンを連射モードにする！　あとは固定しておけばＯＫ!!

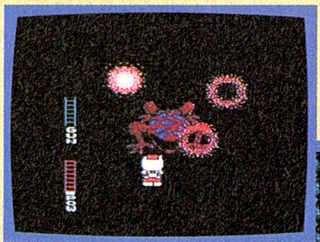
❸⬅待つこと数時間……おおっ！　超リッチ!!　和睦、兵糧、武器、物資……コワイモノなし!!

ナイスダイビング!!

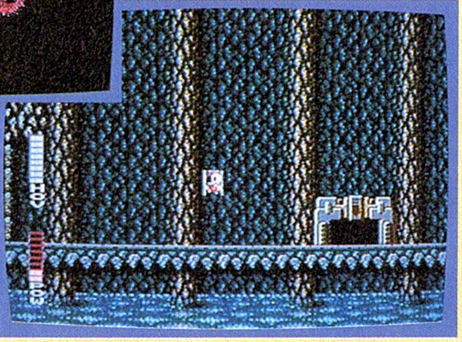
超惑星戦記メタファイト

お得技　秋田県・ウルトラの弟

必本16号にあった技を応用してお得技を編み出したんです！　4面クリアに必要な「決死のダイビング」が1人も死なずにできるなんて信じられるかな？　タイミングが難しくて泣く泣くGAME OVERしてた人、も一大丈夫♡



❶⬆4面のボスはブキミな大ガエル！　コイツを倒せば5面に進むためのKEYが手にはいる!!　あとはカギ穴に入れるだけ……なんだけど、ダイビングに失敗して全てがパー!!



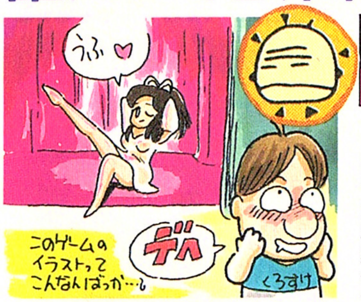


❷⬆連射機能付きのコントローラーで、飛び降りる時に✚キーを右に入れたままⒶボタンを連射!!　下の短い階段にピタッとケインがひっかかる！　ナイス!!

誰だって乙姫様に会える!?

妖怪道中記

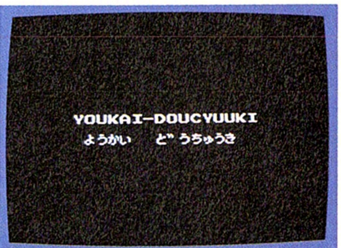
お得技　鹿児島県・池田格



いるだろ？　せっかく必死こいて幽海をクリアして龍宮にたどり着いたってのにパイアスが8000未満で乙姫様に会えなかったヤツ!!　龍宮以外でも乙姫様に会えるぞ！　さぁ、心ゆくまで楽しんでくれたまえっ!!



❶➡まずはゲームをクリアすること！　キビシイッ!!





❷⬆それぞれのパイアスが表示されて、マルチエンディング画面の登場！　この時すかさずⒶボタンを押し続ける!!　すると……

❸⬅乙姫様がこんなところで大サービスしてくださる!!　コレが一番ステキなエンディングだぜ！　グフグフ♡



わー。常連が来たぞ、逃げろ逃げろ！

千葉県 ゆき

このおじさんを覚えてる？

めぞん一刻
かくれキャラ 東京都・Mr.竹田

原作もアニメも終ってしまっためぞん一刻。ファンだった人は想い出にひたりながら、ゲームをやっているんじゃないかな？ところで、こんな人を見つけたんだけど、ミンナは覚えているかな？



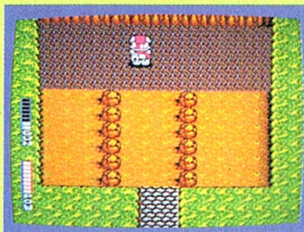


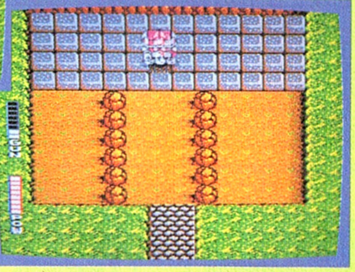
❶↑まずはお金を0にして宴会をやり、一ノ瀬のおばさんのきげんをとって一号室に入れてもらおう。お金はぜったいに0にしてね
❷←すると、ふすまの奥から一ノ瀬のおじさんがでてくるのだ!! 原作でもなかなかお目にかかれなかったおじさんにゲームで会えるとはオドロキだね!! それから、もしふすまがあいてなかったら、一度ふすまをあけて部屋に入りなおせばおじさんを見られるぞ!!

ブロックにハマる!?

超惑星戦記メタファイト
おまぬけ 埼玉県・沙羅英慕

やったね♡ ついに私も大技……とはいかないけど、ちょっとしたおまぬけ技を見つけちゃったの！え？ 情けない？ 役に立たない？ そんなことないモン!! ブロックにハマってプルプルしてるケインがかわいーからいいでしょ♡





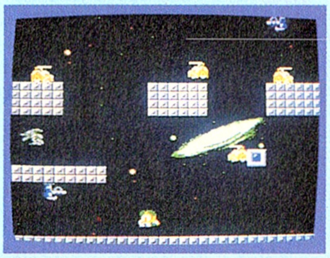
❶↑トップビュア面にはいって、ブロックを壊す！ 壊した部分に立ったらスタートボタンでサブ画面に!!
❷→画面をもとに戻したら……ゲッ！ ブロックが再生してハマリ込んでる……なんてね。銃で脱出できるよん!!

SOFT 1 ラウンドセレクト発見

バグボーイクラブの皆さまコンニチワ！ さっそくですが私の見つけたウラ技を教えたいと思います。レインボーアイランドを持っている人には絶対に見のがせないラウンドセレクト技なのだァ～!!

レインボーアイランド
コマンド技 埼玉県・根石昇





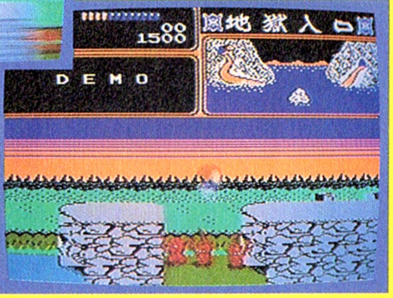
❶↑デモ画面が出たら[1]コンの左→Ⓑ→右→上→下→左→右→Ⓑの順にコマンド入力
❷←どうしても最終ステージに行けないとゆー人でも、簡単に行くことができるのだ

今号のおまぬけちゃん

妖怪道中記
おまぬけ 岐阜県・坪井智恵理

ねぇねぇ聞いて！ カワイイたろすけクンがデモ画面でとってもおまぬけなことをしてくれるのぉ!! 赤くてドロドロの亡者はキモチワルイけど、「ヒエ～ッ！」ととび上がるたろチャンをずっと見ていたいから、この技を毎日やってま～す!!





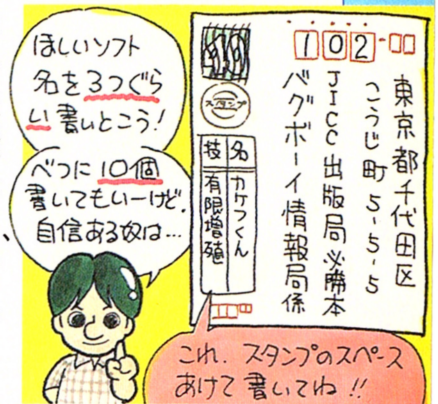
❶↑デモ画面をサクサク突き進むたろすけ！ 当然ながらコントロールは不可能だけれど……
❷→河を越えて、亡者の手招きする沼にさしかかったらスタートボタンを押す！ たろすけは永久に「ヒエ～!!」のままだ!!

募集

バグボーイクラブの中でも1号につき1枚しか採用されない！ まさに「KING OF 投稿」(うっちょーん)!! これぞ「ウラ技の金字塔」(うっちょんちょーん)!! 体内にねむるセブンセンシズを黄金の位まで高めたら、究極奥義“廬山昇龍ハガキ”を必本編集部に向けて打つべし打つべし打つべし～っ!! 歴戦の編集者を思わず笑わせるおまぬけ技を待つっ!!

ハガキくれ～っ!!

前号の「技のページ減少事件」は、まだ、皆様の御記憶に新しい事と思います。（こだわる奴……。）いや、なに。それが君達のせいだと言ってるわけじゃないんだ。だが、どっちにしても、技のハガキが最近少なくなってる事は、明白なる事実なのである。(ちっとカタかったかな？)つうワケでハガキを!!!



バグボーイクラブFNN会員募集！

FNN

BBCは今、会員を募集しています。応募方法はカンタン。ハガキにネタを書いてBBCあてに送るだけ！　今、入会された方にはBBC特製会員証をPRESENT‼（ウソ。）





出せばのる出さねばのらぬBBC‼

広島県　藤田さやか

三国一の大バグ野郎

はい、言いたい事があったらハッキリ言っちゃおーね。相手のためにもその方がいーのさ。「ウンコッタレー‼」



ごいクエIIは、いつでるんですか？

広島県・菊本善夫

やいワードナ‼　「ジルワン」なんて唱えるんじゃねェ！　俺のパーティーにゃアンデッドモンスターはいねーんだぞっ‼

青森県・スケルトン掛端

常連っていいな。と思うトキが新人には、月に2回あるそうです。

兵庫県・勇者カリン

めぞん一刻が売れすぎると、知る人ぞ知る「うる星やつら」がみじめ‼

静岡県・サクセス

芸能界オンチな私にアイドールが使えるだろうか……。

神奈川県・JAR

♨大丈夫。何も知らないクセに似顔絵描いた奴だっているんだから、ここに……。似てないけど。金子談

やい「クエスト・オブ・カイ」のカイ！　ブルークリスタルロッドを取りにいく勇者だったら、壁にぶつかったぐらいでピーピー泣くな‼

神奈川県・スライムF・Jr

おい、カイの冒険！　今まで一番かなしいエンディングだったぞ！　泣くかと思った……。

福岡県・大牟田のMGC-KI

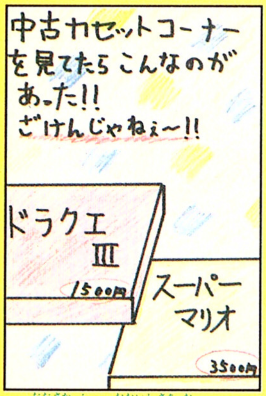
あのー、カイの冒険のカイさん。どうせあなたは囚われの身となるのだから、塔へ行くのやめた方がいいですよ。そのうちギルさんがドルアーガを倒してくれますよ。

愛知県・やまおさ

やい、イシター‼　〝ティアラの力を信じなさい〟だと！　信じたカイは石にされちまったぞ。この責任は、どうつけるつもりだ‼

神奈川県・benpikun

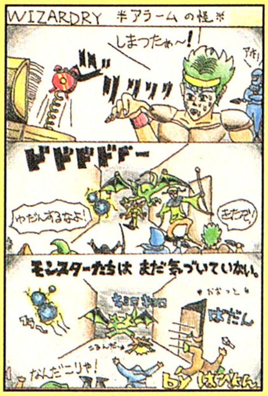
♨人気ゲームのつらいトコです。



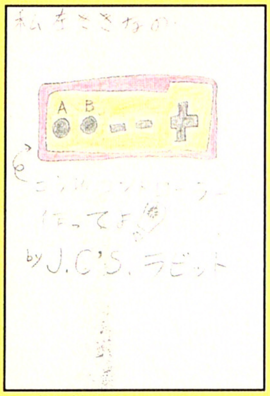
大阪府・大石祥生



東京都・船津歩



新潟県・岡野学



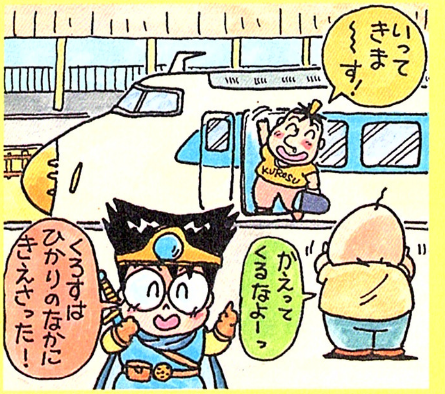
高知県・J.C'S、ラビット



沖縄県・エミー

ドラクエパラダイス

歯痛。小児ぜんそく。カゼ。腰痛。頭痛。下痢。便秘。癌。エイズ……何もない。ドラクエ世界は平和だな。

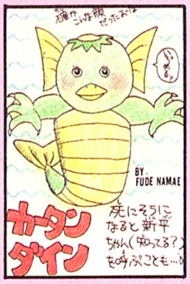


おまぬけモンスター

なにィ!? あくりるって、中学生のくせに１万Gも持ち歩いてんのか!? リッチじゃねェか!! ムムムッ!!! さては、♂♀で……ボコ!!バキ!!! ……痛い! え～、最近は懐古ブームのようですねェ。カータン、ド根性。懐しいですねェ。ボカ!! 「フォローがヘタなんだよ、おめェは。」
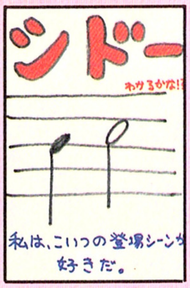


新潟県・あくりる



神奈川県・筆名前



岩手県・武雷庵



徳島県・ゾーマ



茨城県・がりくそ



東京都・でんそん

続・一撃シリーズ

㋖チビ! ㋕は? 唯川ですか? べつに大したネタじゃないんですけど、背低い娘が好みで、つい……。㋖これでちびだったら最悪だな、チビデブ!!



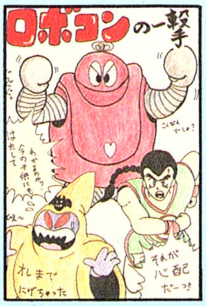
兵庫県・唯川めい



三重県・恵利織



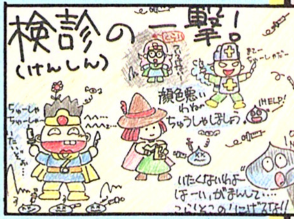
三重県・勇者ごくう



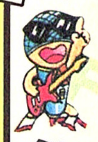
青森県・SKT掛端



熊本県・GON



千葉県・たこQ２号さん

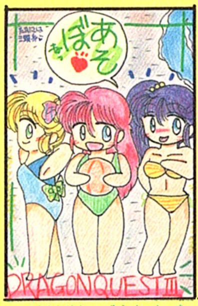


必本は百薬の長

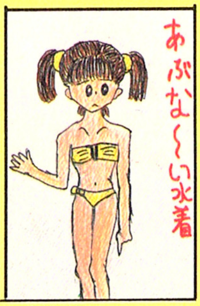
JAR 神奈川県

あぶない水着コンテスト

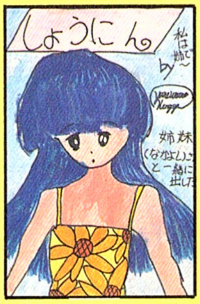
エミーちゃん、遠いトコからどうもありがとう!! 次にハガキ出す時は、full name 書いて下さいね♡ ところで、バコタはいいトコついてます。ココもそろそろ、ギャグの時代かな!?



山梨県・籠連獅阿

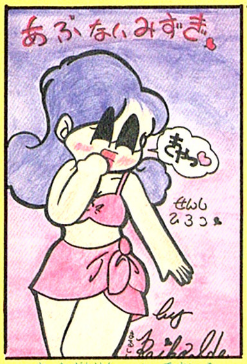


東京都・なかよし

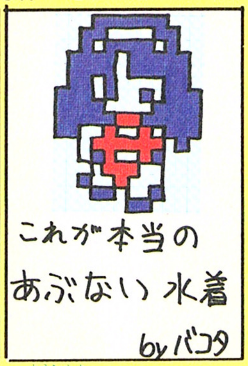


東京都・やねうらの賢者

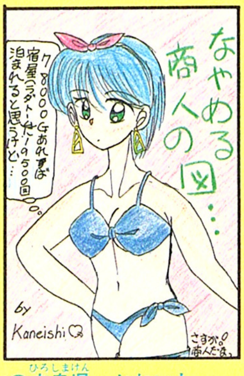

東京都・軍馬



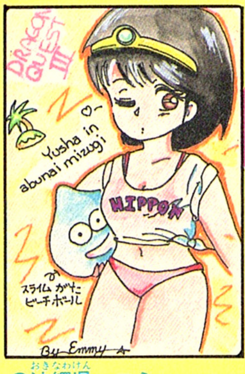
神奈川県・井出玲子



東京都・バコタ

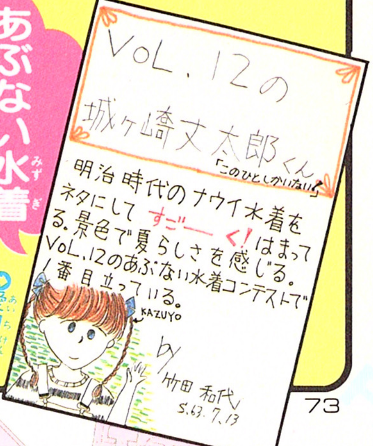


広島県・かねいし



沖縄県・エミー

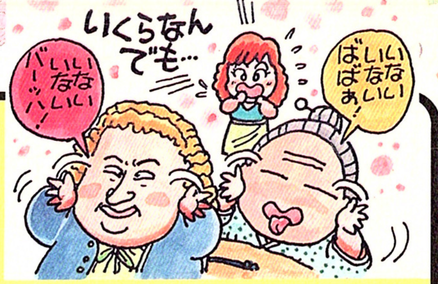
あぶない水着おーえん団



愛知県・竹田和代

いくらなんでもいないだろ!!

もーいくつねるとおしょおがつっつつのだのてぇーゆーごぉー!!
この気の早さとワケのわからなさがいくらちゃんの心情だぁっ!!





常連もハガキなければただの人。

☆**透明ランナー**のある野球ゲーム!!
北海道・のび太のび

♨ヒャー!! なつかしいーっ!! 三角ベースの野球で透明ランナーありだとすぐ点がとれて、けっこうもりあがったもんなぁ。オイラたちなんて、透明ランナーのあて（走塁中にボールをあてる行為）ありなんてわけのわからんルールで遊んでたっけなぁ。と想い出にひたったところで、リアクション。そんなのネーヨッ!!

☆郵便局にライフルを持って押し入り、**ハガキ300枚出せ!!**と言うオチャメなヤツ!
神奈川県・追跡180キロ

♨真の投稿人ならこんな思いを必ずや持っているはず。しかし、これはいけないこと。せめて100枚にしときなさい。と言うギャグでおとすと思っただろ!! そうだその通りだっ!!

☆バグボーイにハガキを出そうとしたがネタがなくけっきょく**けんしょう**に出したヤツ!
福岡県・正

♨ネタはともかく、ペンネームが新しい。確かに新しい。が、読み方がわからん。ねんのためふりがなをふる習慣をつけよう。

☆大ベストセラー**ゲームの達人**を高橋名人の伝記だと思ってるやつ!
静岡県・サクセス

♨だめか!? 悪いか!? いけないか!?

☆ネタが思いつかないからと言って**郵便局で仕事**するやつ!!
お前なぁ住所ぐらい書けよなぁ・やーまだ

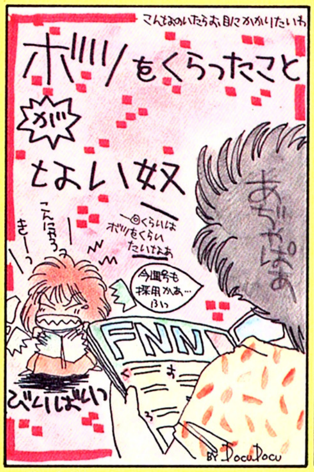
♨けっこういそうだなぁ。お笑いだけじゃなく、技の方でも他誌のスパイとしていてもおかしくないぜセニョール! こりゃいちだいじだぞキンチョールッ!! ジョウミチール!!

☆**柱の存在**を知らないやつ。
愛知県・やまおさ

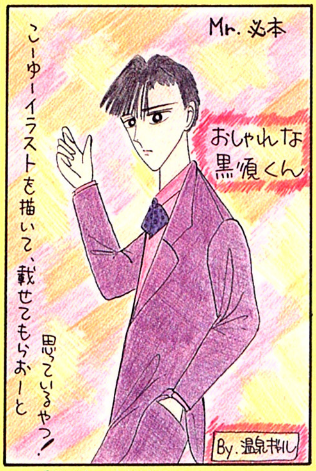
♨どこみてんだっ! バカヤローッイズミヤダッ!! と泉谷しげる先生のお声をいただきました。ありがとうございました。

☆グリコ・森永のおかしなどを食べる時に必ず**キアリー**を唱えてしまう奴!
埼玉県・トンヌラの妻

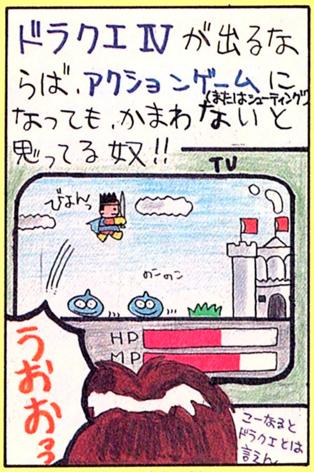
♨おやおや! やだねーおまえさん。いったいいつの話だぁよ。それから、キアリーって毒を受けてから唱えるんじゃないのかいっ!?



⬆愛知県・どくどくぞんび

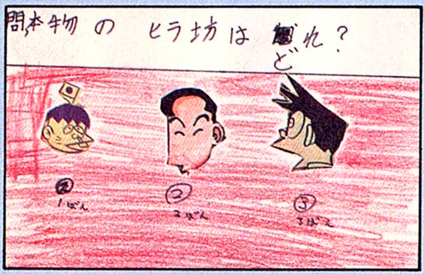


⬆静岡県・温泉ギャル



⬆神奈川県・筆名前改めがんま

禅の心で笑いに挑む!
ナゾラー問答
ナゾラーもんどう


⬆高知県・つるまきヒデマロ

レッスン1　丘の上で。（エングレッシュ）
A：ヘローウ、ハウアイユ。B：アァーファインタンキュ。アンジュ。A：ファーインタンキュ。
訓練2　事務所の中で。（埼玉東松山弁）
A：よー、なにしてん。B：今リードかいてんよっ。A：なんでそんなことしてるん。B：しょーがねーべぇ。だいちよ一仕事なんだにーっ!! A：そんじゃ俺先帰ーるなぁ。B：帰ぇっちゃうん!?待っててくれたっていーべぇ。　と、言うことで、仕事時における埼玉語の基礎解説はここまで。起立ーっ! きょーつけ、礼っ!! 問答開始っー!!

問ウイザードリィの窒息の呪文は？
答①ラカニト　②ニュー　③ファイブ
三重県・みっらん

問リップルアイランドの最後に出てくるカエルは？
答①気分が　②悪くて　③ゲロゲール
宮崎県・べけんりっぷ

問ファミコン雑誌で一番おもしろいのは？
答①こりゃ父さん　②必本　③とられたなぁ
千葉県・酒井長いペンネームは本性に変る真記

問次のうち、有名な一家は？
答①さては　②カルガモ　③シーチキンU
埼玉県ん・炎の勇者・竜

問ドラクエⅢの敵キャラといえば？
答①グール　②たっきゅう　③びん
東京都・ちょこみんと

問私の家の庭に植えてあるものは？
答①くり　②いも　③レモン
岡山県・宮地卓也

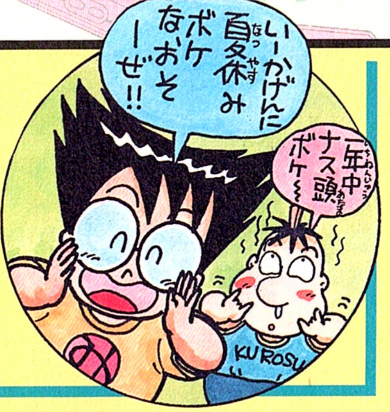
問次の中で"あぶない刑事"に出演していた人は？
答①そこのけ　②そこのけ　③仲村トオル
千葉県・たすとさん

♨それじゃ、今日の授業はここまで、あっそれから、ナゾラー問答、宿題だぞ忘れるな。単位にひびくぞ!

広島県 かねいし

紙コン アトランダム

ま、人生いろいろあるが、今回も紙コンは面白い。なにを言いたいのか自分でもわからんが、とりあえず読め！



HIPPONかばぁガール

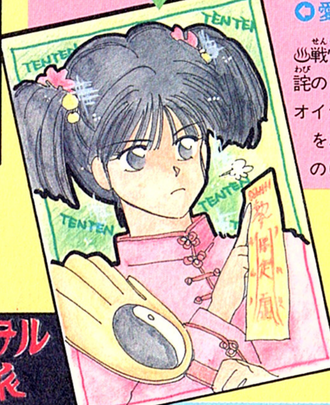
恐怖！



栃木県・アニーのパンチラ

ギャーッ!! やめてくれー！オイラをショック死させるつもりかっ!? しかし、これは名人に対して失礼じゃないか？

お口直しに本物のかばぁガールッ!!



愛知県・どくどくぞんび

戦慄のかばぁガールを見せたお詫のしるしと言っちゃなんだが、オイラの大好きなテンテンちゃんをお見せいたしましょう。ほんのり大人っぽい感じでたまらん。



三重県・シフォン

めぞん一刻で、めろん一個食う。リッチなギャグ。めろんただでくれちゃうなんてね！



福岡県・Call Me Queen.!!

ニータカヤマノボレ。トラトラトラ!! と言うことで、キミは必本のお役に立って死ねる。おめでとう！



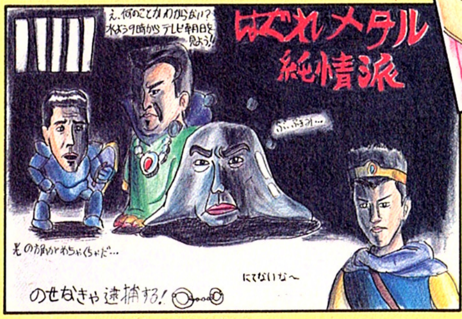
神奈川県・中村康之

め、めっそーもない！ いつ見てもお美しくりりしい顔立ち。ああ感じちゃう。だからお仕事ちょーだい！



静岡県・サクセス

おや!? ターミネーター辻さんじゃないですか!? いや、ハルク三橋さんかな。いったいどこのパーティでしょう。ところで、右下のガキっつむじが左巻きじゃありませんか鳳仙花。こーゆう所までギャグを入れるとは凄い!!



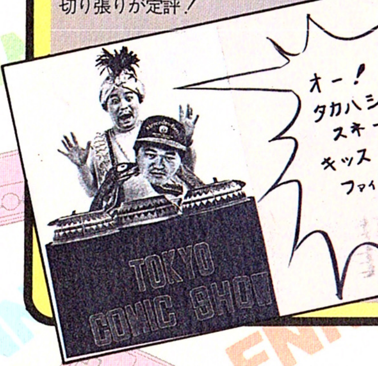
三重県・勇武僧魔

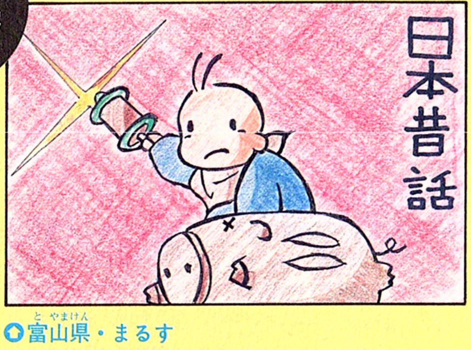
ギャハッ！ 藤田まことがブッキミーはいやみざんす。似顔絵だってうまい。なかなかのできじゃなぁいっ!!

今号の高橋くん

住所はしっかり・エチオピアン太郎

高橋くんと言えばのエチオピアン太郎。今回もPOWERのある作品だぁ!! スパイシーなコピーと違和感のない切り張りが定評！





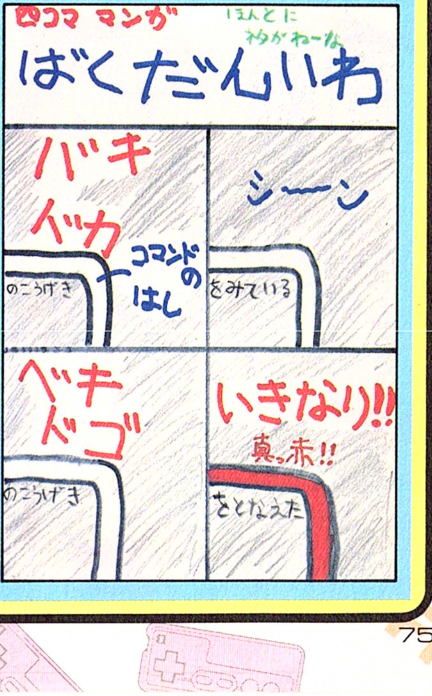
富山県・まるす

ぼぉおやぁ〜よいこだねんねしろっ!! と歌が聞こえそう！構図も影のつけ方も本物っぽくてグーチョキパーデンネン私。

4コママンガ倶楽部

徳島県・ゾーマ

シンプルかつ明解。オイラはこーゆうの好きだな〜らずけまきまき、かーいわれまきまき、てーまきずしー。まいてまいて。って感じかな。みんなもこーゆう、DRYなネタを送って欲しいなーらずけ……。







投稿人、採用天国ボツ地獄。

神奈川県 ミーハー石井



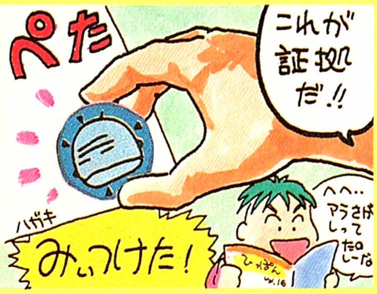
FC誌界のバカボンのパパなのだ。次号は9月16日発売なのだ。

山形県 しょいち

皆もうすうす感づいていようが、BBCもそろそろマンネリ化してきた。そこで、期待の新コーナー設立!!

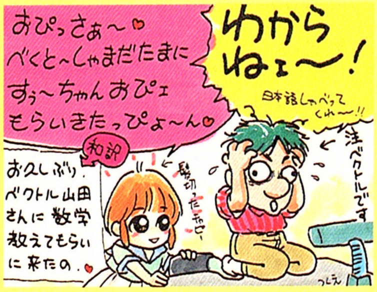
本誌連載まであとわずかっ!! 広大なスケールで描く4つの新企画はこれだっ!!

指令あらを探せ!!



では、新企画、初めの一〜歩!をご説明いたそう。タイトルは左記の通り。あらゆるメディアからあらを探せ! というもの。必本本誌はもちろん、他誌、TV、教科書などから、誤植、版ずれ、訳のわからん文章、こんな事いっていいのかと思われるものなどなどである。例えば…。●必本Vol.16 BBCのごいんきょマークは何故顔が青ざめているっ!! こういうのは証拠としてその絵も送ろう!

うそも方言



●ネタを送ってくれる時は、必ず標準語の訳を書いて欲しい。わざと大げさに訳しても結構。みんなの創造力と大ボラ力に期待してるぞっ!!

みんなの住んでいるお国言葉で、想像も絶する大ウソをついて欲しい。例えば、"わぁ、けさおきでみいだら、庭のどこさドダクエのけやぐだぢっがねぇでえたぁだべな。なーんばびっぐりすたべなぁば な。"って感じ。ちなみに方言指導はキャラメルの石田綾子女史。木造地区津軽弁の達人なのだっ!!

Hソフト製作会議

こんなにファミコンが普及してるのに、どーしてHソフトが出ないんだろー!? とお悩みのキミ! 我らBBC-STAFFと一緒につくろーじゃないか!! Hソフトを!! だが、ただHなだけじゃ面白くない! 笑えるゲームがいいよな。そこでキミの出番!! こーゆーゲームが面白い! とか、登場させたい個性あふれるキャラ。簡単なストーリーなんかを送ってくれ! みんなでゲームをつくろーぜ!!

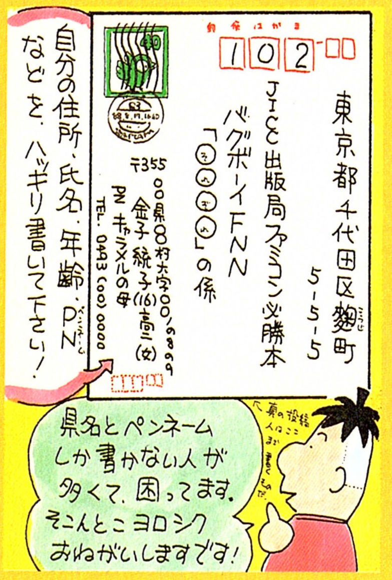


没収容所

ここは陽のめを見れなかったハガキたちの刑務所。みんなどこかに悪い所がある罪人だ。ってわけで、没になったハガキたちを徹底的に分解するコーナー。没ハガキの敗者復活戦のようなもの。どうだ、今まで一度も載れなかった君、チャンスだぞっ!! でもこのコーナー宛に送る必要はないんだぞっ!



新鮮なネタは瞬間冷凍して必本へ!!



どうした、ハガキを出したか!? なに? ハガキがない? 買えばいいじゃん。なににネタがない? 考えなよ! 少しの努力で大きな知名度! チャンスを逃すな!

三国一の大バグ野郎

他ではいえないうっぷんを一気にぶちまけろっ!! 友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃぁーっ!!

いくらなんでもいないだろ!

そんなやつ、おまっかいなぁーっ!! というわりにドキドキしてるキミ! そうキミだ! 実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう! 載る確率が高いぞっ!

ドラクエパラダイス

ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー! あぶない水着コンテスト、続・会心の一撃キャラ自慢、など幅広く求む!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○
リズムとキレ味が勝負! FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう!

○四コマまんが倶楽部○
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ! 絵の上手下手は関係なし!

○ふれあい日記○
日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。

○新コーナーも募集中○
なぁーに、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ!

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

私はファミリーサーキットで、あのモンテカルロを18.36Sというタイムでまわりました。遠藤さんで18.37Sが最高タイムだったんですよ。(たった$\frac{1}{100}$秒でもよろこぶ)なんぴとたりともこのタイムはぬけまいと言ってたんだよなぁ。大きくなったら必本のゲーマーになりたい。おにいちゃんもゲームがうまいでーす。

(東京都・山口明裕・13歳)

▶なんぴとたりとも……。そーいえばみそももっといいタイムだしてたなあ。

(ヒラ坊)

あっ　という間に時間が過ぎる。

(長野県・遠藤俊夫)

▶あっ　あっ　あ。ホントですね。

(マッキー)

ぼくは今、ほとんどオリジナル版、ドラクエIIIの小説を書いています。メンバーは勇者パア、戦士クエスト、武闘家天竜、魔法使いマリアといったぐあいです。だれか読んでくれないかなぁ。おもろいねんけど。

(奈良県・岸本和樹・15歳)

▶できたら送ってください。読んであげます。しかし勇者の名前、なんとかせえよ。ほんまに。

(ハルク)

㊋さん!いとうせいこう氏の小説「ノーライフキング」読みましたよっ!はじめはギャハハと笑わせてくれるようなギャグ小説かと思っていましたが、どっこい読みはじめたら、いつのまにかぼくは主人公の背後霊のようになって、いっしょに小説の中で行動していたのです。こんないい本に感謝してネッスルの朝ごはんを歌いたいと思う。

(横須賀市・アーガス・15歳)

▶実際にゲームになるって噂も…。

(㊋)

僕の友人Tは妖怪道中記の乙姫様の踊り見たさにFC、PC両方とも3面までクリアした。しかしそれ以来彼はゲームをやろうとはしない。

(名古屋市・ういろう・19歳)

▶動機が不純だあ。

(ヒラ坊)

自分のネタがのらなかったとき、自分の無能より編集部の無能をうたぐってしまう今日このごろである。

(住所不明・中村英喜)

▶うえーん。ひどいわひどいわ。

(マッキー)

今号をかったきっかけは姉ちゃんがファミコン探偵倶楽部がわからないので「かってこい」とゆうのでかった。

(千葉県・伊藤和孝・12歳)

▶ストレートな姉ちゃんですね。

(ヒラ坊)

私の友人S子はくろすさんに似ているのでクラスの男子からぶっつんクロ子と呼ばれている。くろすさんのかくし子では……。

(大阪市・岡本美登利・14歳)

▶ありえる。

(ハルク)

ドラクエIIIばっかりやっていたら、父さんにファミコンをとりあげられた。これを書いていたら、ばーちゃんがとつぜんへやにはいってきた。そしたらネタをわすれてしまった。わたしは投稿用のシャープペンを持っている。もうちょっとかいてもスペースだいじょうぶかな?

(埼玉県・勇者たっくん・12歳)

▶さりげない日常を描いた小エッセイとして好感のもてる文章です。もっと書いてもだいじょーぶだよぉ。

(ベニー松山)

ぼくのお父さんの友だちは任天堂につとめてんねんでー。ぼくのお父さんも仕事でよう任天堂行くねんでー。お父さんはファミコンようせんへんくせにNESのことやなんかいっぱい知ってるんやで。このつづきは次号で。

(京都市・米谷学哲・9歳)

▶ワクワク。次号が楽しみ。

(ヒラ坊)

Vol.17のソフト・スクランブル・スペシャルを見て、今年前半にでたRPGの少なさにびっくりしてしまった僕です。アドベンチャーが思ったより多いのもこれまたびっくり!あらえっさっさぁー。

(新潟県・佐藤ヒロシ・16歳)

▶アクション・ゲームも意外と多かったんだよね。

(ヒラ坊)

Vol.17のもくじの右上のへんな写真はなんなんでしょーか?

(市川市・酒井真紀)

▶真紀ちゃんはメロンをおくってくれたので、とくべつにこっそりおしえてあげますね。実はグアムのココス島で一番ファミコンのうまいキンタマーニくんが乾布まさつをしているところです。メロンごちそーさま。

(アイドル高城)

8月19日(はれ)今日は実力テストの日。いつもどーりに7時25分に家をでた。学校についてみると、外にはズラーッと自転車が並んで(自転車通学なの)生徒は誰もいなかった。「しまった!集合時刻は7時25分だったあ!」思わず足がすくんでしまったが、自転車をこいで家に帰ってしまったのだ。

家にかえると父や母が「今、学校から電話あったぞ!」とせめたてた。私は「忘れものとりにひきかえしたんだ」といって、机の上の参考書をてきとうにカバンに入れていると、母が「今から行ってもだいじょうぶだから早くいきな」と声をかけてくれた。「うん…」と私。

それから、私は学校へ向かった……のではなく本屋へと急いだ。「必本の発売日」だったからだ!

(栃木県・とちぎっ子きゃろる)

▶このあと、きゃろるは町の図書館へ行って、BBCを読みながら大笑いをしていたとのことです。おいおい。

(ハルク)

ウィズのGNOME(ノーム)を「ぐのめ」と呼ぶ友人Mは今だにやまたのおろちをたおしていない。

(福岡県・小林洋子・13歳)

▶てえことはだ。スライムは「すりめ」で、キメラは「ちめら」、オーガは「おぐれ」でメイジは「まげ」かあ?

(ヒラ坊)

黒須という名前の人は私のまわりに2人いる。1人は市議会議員で、もう1人はわんこそばを102はいも食べたやつだ。

(東京都・やねうらの賢者・12歳)

▶わんこそば102はいというのはえらいぞ!

(ハルク)

このまえ、米国の友人ライラが日本に遊びに来ました。部屋につれていき、ジュースを用意してたら、笑い声がした。「どうしたの?」と聞くと「だってこれおもしろいの」といってBBCを指しました。ライラは常連さんとゲーマーさんによろしくといって帰りました。それだけ。

(東京都・天津飯命・12歳)

▶国際親善のお役に立てました?

(ヒラ坊)

フレーフレーみそ!マンガ家にはやくなってください。楽しみにしてます。



▲夏休みのレポートを書くからってことで編集部を取材にきた新宿区のお嬢サマ4人組。左からゆりこ・まきこ・ひろみ・ちえこちゃん。

(青森県・しょうゆ・15歳)

▶みそくんみそくん。きいてますか?

(マッキー)

しあわせのくつが欲しい……。

(大阪市・小原久代)

▶あたしも……。くつはいらないけど。

(マッキー)

今日、いい天気だったのでカサを持たずに必本を買いに行ったら帰りに夕立ち!ずぶぬれになってしまったので着がえて、もう一冊買ってきた。

(石川県・大西あい・15歳)

▶いよっ!読者の鑑!てなわけで次号の発売は9月16日(金)待っててね!

(編集部)

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.13　　1988.9.16

9月といえば新学期、勉学の秋です。一年のうちで人が一番賢くなる季節……かどうかは知りませんが、今回のマスターズクラブはちょっと真面目です。勇者ロトの謎、そしてドラクエワールドの地名についてフカ～ク考えてみました。

DRAGONQUEST III 友の会

ロトの謎に迫る!?

…たこQ2号への返信

その1

私も「ロト」とは何者なのか考えてみたことがありますが、聖書に登場する「ロト」以外に思いあたる人物はいませんでした。

聖書の中で「ロト」について書いてある箇所(要約)を拾い上げてみます。

……テラはアブラハム、ナホル及びハランを生んだ、ハランはロトを生んだ。

ロトは天幕をソドムに移した。ソドムの人々は悪く、主に対してはなはだしい罪人であった。み使いたちはロトを促して言った。「立って妻とふたりの娘とを連れ出しなさい。そうしなければあなたもこの町の不義のために滅ぼされるでしょう。うしろをふりかえって見てはならない。」しかしロトの妻はうしろを顧り見たので塩の柱になった。その後、ロトはモアブびととアンモンびとの先祖となった……。

という、ような内容のことが書いてありますᐤ。しかし、このロトとドラクエの「ロト」とは関係がないような気がするのですが。

埼玉県・獅子心王

その2

たこQ2号さんが指摘された『創世記』の「ロト」は先祖をたどっていけば10代前がノアで、さらに8代前はアダムとイブですから、登録所の人が言うように我々よりは、はるかに「神に近い」と言えるかもしれません。しかし、聖書の中の「ロト」は脇役的存在であり、19章の36を読む限りどうも勇者ロトには似つかわしくないイメージの持ち主です。

そこで次に家系図を作りながら「レビ記」まで読みましたが、ロト直系の子孫（モアブびと、アンモンびと）についての記述は少なく、今のところ、それらしい人物はみあたりません。しかし、ロト：聖書説には捨てがたいものがあります。

でも、本当は1作目の段階で、あまり意識することなく名付けちゃっただけだったりして。

大阪府・七味とうがらし

その3

ロトってのはたこQ2号さんの言うとおり、聖書の中の人物ですが、あまり本物(?)と関係づけて考えてもしょうがないと思いますよ。

しかし、なぁんで勇者の称号が「ロト」なんだろうね（私もしっかりとこだわっている）。

北海道・怒・煩多

この他の報告でも、「ロト」は聖書中の人物「ロト」からでは……というのが圧倒的多数でした。ただ、「なぜ？」ということになると、いまだ説得力のある理由は見つからないようです。堀井氏に直接聞いてみるしかないかな……。



東京都・留宇


千葉県・アップル



香川県・不破唯里

地名を考える PART II

その1

ええっと勇武僧魔さんに追加です。バハラタのあたりにハパランダ、インドの方にターナ、レイアムランド（オーストラリア）の方にアーネムランド。位置関係なしにランシーとランプール。また、インドの方にカルナーがありますし、インド神話の知恵の神ヴァルナもお忘れなく。おまけですが、イシスはラーの娘です。

神奈川県・素来夢

その2

勇武僧魔さんへ。ネクロゴンドについての説明はちょっと違っていると思いますよ。ネクロ(necro-)というのは「死」、「死体」の意を表す接頭辞です。これの派生語なかにはネクロマンサー(necro-mancer)というのもあります。これは魔術師（死体を繰つる）という意味です。ゴンドは恐らくゴンドワナ大陸(Gondowana land)のゴンドです。この大陸は「伝説上の南半球の大陸」だそうで位置的にも正しいので、上記2つを掛け合わせた言葉であると推測できます。

それからローレシア、これは「北米大陸とユーラシア大陸に分離したと考えられる仮想古代大陸」とのこと。余談ですが表記は“LAURASIA”、日本語表記では「ローラシア」だそうです。ちなみに参考文献は「プログレッシブ



作・ちゃっきりみそ

英和中辞典」(少学館) です。

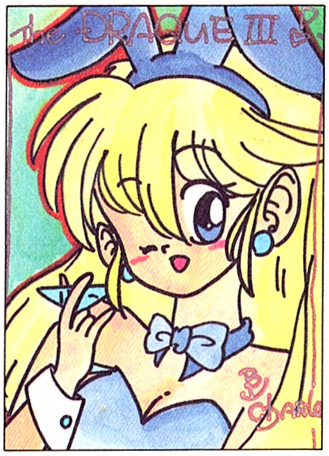
東京都・女学生の友

その3

え〜、今日は「語学的に地名を解明する。」の2回目だったな。78ページ…

うむ、勇武僧魔さん、よく調べてきてくれました。それでは私から少し補足。アレフガルドという地名だが、これは始まりの国といった訳がつけられる。アレフ＝α、Aつまりいろはのいという訳で「一番最初の」という意味。ガルド＝国、北欧神話のミッドガルド、アスガルドのガルドである。アレフ＋ガルドでアレフガルド、つまり始まりの国という訳である。

北海道・怒・煩多



東京都・Charle

勉強になります。

勇者ロトの伝説、外伝？

2回目のドラクエⅢをクリアしました。やっぱり何度見てもエンディングは感動もんだねっ〜。と、言いたいところなんだけど、ちょっとひっかかる所があるの。それは、「なんで3人の仲間は伝説に残らないのっ！」ってことなんです。はっきり言ってかわいそうです。そこで、私、ちょっと考えてみたんだけどⅠのロトのどうくつの石板に、「太陽の石、雨雲のつえ、虹の滴を3人の賢者にたくす」っていうのがあったでしょう。Ⅲの職業とは関係なく「3人の賢者」っていうが実は勇者の仲間だったんじゃないのかな。太陽の石の場合も、あのおじさんが死んでから仲間の1人がそれを受けついだっていうんなら、話のつじつまが合うでしょ。もし、そうじゃなくても、3人の賢者たちは「勇者ロトの伝説」と絶対に関係があると思う。

そんなわけで？　私は次回作に大きな期待をかけてしまうんです。

PS　Vol.16のみいchanに私は同感です。

千葉県・ベビースライム

なるほど……。3人の賢者と3つのアイテム、そして3人の仲間。あながち偶然とも言いきれないよね。

冒険の書

勇者くにひろ

●前回までのあらすじ●

誘いの洞窟で旅の扉をくぐり抜けた勇者くにひろ達は、新たなる地へと、足をふみいれた。ロマリアの城、カザーブの村へと進むにつれて、経験をつみ、装備を充実させていった彼らは、次の目的地シャンパーニュの塔へと進むのだった。

シャンパーニの塔(其の二)

僕たちはカザーブの西、シャンパーニュの塔へと遠征することにした。ロマリアの王から金の冠を盗んでいったカンダタとかいう悪党が住んでいる塔だ。王の頼みもあって、僕たちはそれを取り戻さなくてはならない。それはまた、アリアハンの勇者の力を示すことにもなるのだ。

塔の外観は、ナジミの塔の上に、さらに小さな塔を載せたような恰好になっていた。おそらく六階建てぐらいになっているのだろう。

「宿屋があれば助かるんだが……」

「盗賊の宿か？」思わずつぶやいた僕にけんが笑いかけた。「たぶん1000ゴールドぐらいふんだくられるぞ」

「逆に取ってやるか。盗賊相手ならば構わんだろう」

緊張する気持に反して、口は軽くなる。塔の中の敵は手強いことをみんな知っているからだ。少しでも気分をリラックスさせなくては、足が動かなくなる。

それでも低い階の敵は簡単に倒せた。だが、強敵は意外なところにいた。

「なんだこいつらは？」

僕たちはいきなり現れた茸の化け物に目を見張った。人間の膝ほどしかないそいつらは、いかにも無害そうにひょうきんな顔をしている。

「それ！」

僕とけんは大きく鋼の剣をふりかざして突っ込んでいった。その途端、茸は口から煙のようなものを吐いた。ラズベリージャムのように甘い香り……なんだか気が遠くなってゆく……

…………

ぱちん！　はっと気がつく。何者かに頬をはたかれた。

「もう！　しっかりして！」らむが目を吊り上げて僕をにらんでいた。

「僕は……」

「ほら！　ぼぶが危ない！」

茸の化け物に、ぼぶが囲まれていた。けんはだらしなく眠っている。僕はまた眠らされないよう気をつけながらお化け茸を斬り倒した。

「こんな攻撃があったとはなぁ……」相手を全滅させてからやっと目を覚ましたけんは、すまなそうに頭をかいた。

「あれはラリホーの呪文と違って僕には封じられません」とぼぶが言う。

「僕とけんは接近しなくては剣がとどかない。鉄の槍を買ってくるべきだった」

「息を詰めて、素早く倒すことね」

「らむが呪文でやっつけてくれればいいのに」けんがらむを見る。

「あたしの呪文は貴重なの。あなたの剣はいくらでも使えるでしょう？」

らむの言葉にけんが顔をしかめた。なんだかんだ言ってもいいカップルの二人だった。

さらに階段を上って五階に出た。小さな部屋で、真ん中にテーブルが一つ。そこでカードゲームに興じていた二人が僕たちに気付いて立ち上がった。

「何だ！　おまえたち？」

「怪しいやつ。お頭に知らせるんだ！」

怪しいのはおまえたちだろう、と言い返す間も無く、二人は駆け出した。

「追うんだ！」

人がいるのだからモンスターに出会う気遣いはない。僕たちはどたどたと二人の後を追って階段を上った。

「あいつらです！」

人相の悪い大男が、二人の注進を受けていた。こいつがボスだとはっきりわかる。

「カンダタだな！　おまえが盗み取ったものを返してもらうぞ！」

僕たちは剣を抜いた。だが大男はにたりと下卑た笑いを浮かべると、がらがらする声で叫んだ。

「おまえたちごときに捕まるカンダタさまではないわ！　さらば！」

「待て！」

カンダタと手下たちは、ひらりと外壁から身を踊らせた。後を追おうとした僕たちは、下を見一瞬足がすくんだ。

「飛び降りるぞ」けんが僕を見た。

「よし」

覚悟を決めて外壁を踏み越えた。わずかな浮遊感があって、どしんと着地する。

「やん！　もう」

大きな声に上を振り仰ぐと、スカートを風にひるがえしながららむが落ちてきた。すらりとしたきれいな脚と真っ白な……」

見とれている僕たちを尻目に、戦闘の時からは信じられない素早さでけんがらむを受け止めた。

「見たでしょ！」

「素敵だった」

「エッチ！」

よせばいいのに、余計なことを言ってけんはらむにはたかれる。だが、こんなことをしている場合ではないのだ。

「追ってきたのか！　しつこいやつらだ」

カンダタの憎々しげな声がした。戦闘陣形。らむがすかさずベギラマの呪文を唱えて電撃をくらわせる。が、カンダタにはほとんど効いていない様子だった。鋼の剣もほとんどダメージを与えてくれない。その上カンダタが振り下す斧はかなり強力だった。ちょこまかと突きかかってくる手下たちも意外に強い。

「長期戦になりそうだ。らむ、ぼぶ、守備の呪文！」

「スクルト！」

らむが呪文を唱えると、僕たちの身体に聖なるオーラの薄い膜がかかった。守備力が一気に倍近くになったのだ。だがこれと対になるルカナンの呪文を唱えるひまが、ぼぶにはなかった。ベホイミを唱え続けなければならないほどカンダタは強い！

僕とけんはただひたすらカンダタに斬りかかった。らむは手下たちを呪文で葬っていく。

「わかった！　許してくれ！」

ついにカンダタが投降してきた。手下は全員倒してある。僕はとどめをさそうと剣を振りかざした。

「助けてくれぇ。お願いだ」先ほどまでの不遜な態度はどこへやら、カンダタは卑屈に頭を下げた。

「金の冠を返してもらおうか」

「はいはい。どうぞどうぞ」カンダタは小さな宝箱を僕に向かって差し出した。「そのかわり……命ばかりは……どうか……」

「冠さえ返せば命は取らない。行くがいい」

「はい！　どうも、勇者さま」

カンダタはへいこらしながら僕たちの前を去って行った。

「いいのかな？」カンダタを見送りながら、けんがあきれたように言う。

「僕たちの使命は盗賊を捕まえることじゃないんだ。倒すのはバラモス。カンダタは単なる悪党でバラモスとは関係ないだろう？」

僕は宝箱を開けた。中では豪華な宝石に飾られた金の冠が、まぶしい光を放っていた。

つづく



VOW MEGA・MIX!!? バウッ・メガ・ミックス!!?

宝島 COLLECTION

投稿ネタ600発搭載の第一弾をさらにパワーアップ！
VOWスタッフが総力を結集しまくった問題の書、
ついに誕生！

¥980

絶賛発売中!!

超ゴーヂャスな執筆陣／景山民夫／しりあがり寿／ケラ／泉昌之／えのきどいちろう／佐藤克之／スージィ甘金／中島らも／パッパラー河合／とりみき／BGB／湯村輝彦／カールスモーキー石井／ウッチャン・ナンチャン／中森明夫／宮沢章夫／蛭子能収／相原コージ／みうらじゅん／安西水丸……他

特写&インタビュー／いとうせいこう／竹中直人／デーモン小暮／野沢直子／ジャガー／相原コージ／久本雅美／タイニイ・パンクス／大竹まこと／おかげ様ブラザーズ

スーパーガイドワールドワイドシリーズ



定価1600円

ハワイ8島

黄色い表紙が「世界」へ拡がりました！

自分で見て聞いて味わって旅する
スーパーガイド独自の視点で
ハワイ8島を完全ガイド！
初めての人にも、何度めかの人にも
十分役立ち、楽しめる一冊！発売中



オーストラリア ニュージーランド

スーパーガイド、オセアニア編！シーズンに最適！
9月中旬発売予定

おおさかのんきだいじてん

大阪呑気大事典



大阪呑気の真実を伝える画期的事典!!話題騒然!!

遂に出た！大阪の森羅万象を語る、全く新しい都市事典の誕生!!元気な呑気、夢みる呑気、あらゆる呑気がここにある。

◉大阪オールスターズ編著
定価1300円　発売中!!

大リーグ選手名鑑'88

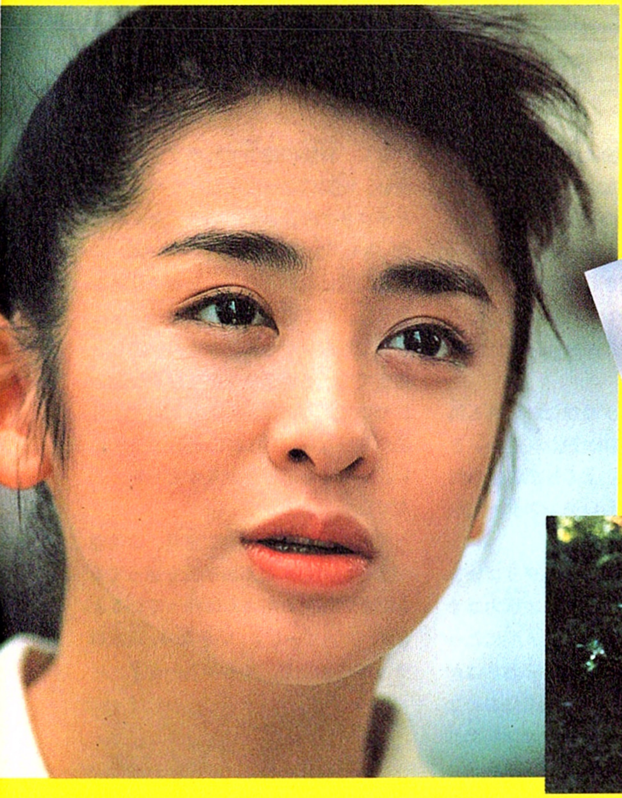


大リーグTV観戦はこの一冊で楽しさ倍増!!

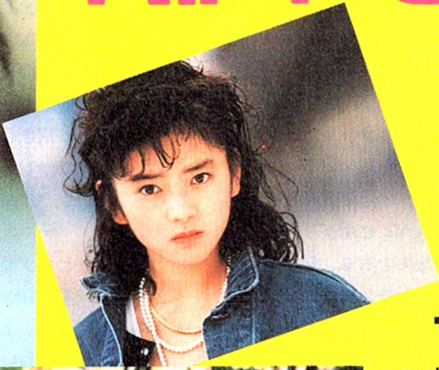
米大リーグ有名285選手のプロフィールと全データ収録。26チームのチーム紹介や観戦のための基礎知識も満載の話題の一冊。

好評発売中！

ハンディサイズ ¥880



NIPPONアイドル探偵団



'88アイドル1000人データ・ブック

T.P.ランキング編集部編

いまやどこからアイドルがでてくるかわからない戦国時代。アイドル1000人総登場！これほど完璧に整理されたアイドル情報は他に類をみないぞ！



9月下旬発売予定

予価1000円

シミュレーションゲーム入門 3 実践編

TABASCO編

収録ソフト／大戦略シリーズ、太平洋の嵐、ロード・オブ・ウォーズ、ディーヴァ、蒼き狼と白き牝鹿、その他多数。

定価1980円





イース冒険の書

〜イースからイースIIへ〜

日本ファルコム編

イースには、7冊目の本があった。この本なくしては、イースの謎に迫れない。アイテム、マップ、モンスター情報を満載！

定価1200円

宝島 PG BOOKS

ADVENTURE NOVELS

アドベンチャーノベルス ゲーム+小説の面白さ

好評発売中!!

赤塚不二夫劇場	¥680	イーグルジャンクション	¥680	ゴーストハンターズ	¥780
どろろ	¥680	ゲームバスター魔界大突破	¥680	ウィットネス	¥680
手天童子1	¥680	アステカ	¥680	サスペクト	¥680
手天童子2	¥680	ザ・スクリーマー	¥680	デッドライン	¥680
ウルティマI	¥680	帝王の涙	¥680	ゾークI	¥500
ウルティマII	¥680	夢幻の心臓II	¥680	ゾークII	¥500
ウルティマIII	¥680	ウイル	¥680	ゾークIII	¥680
ウルティマIV	¥680	カーマイン	¥680	エンチャンター	¥500
妖法記	¥500	ロマンシア	¥680	ソーサラー	¥680
13人目の名探偵	¥500	エイリアン2	¥780	スペルブレイカー	¥680

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑧

ヒポグリフ
(Hippogriff)

by 北枕獲

その姿はペガサスよりも気高く美しい…

とーとつですが、全員、起立！　アドリアン・アドニスとブルーザ・ブロディの冥福を祈って、１分間の黙禱を捧たいと思ます。全員、黙禱……。それにしても、あのスタン・ハンセンは感動的だったね。合掌。

とゆーワケで、今回の主人公はヒポグリフ（Hippogriff。ヒポグリュプスとも呼ばれる）なのである。日本ではいまいちマイナーなモンスターなんだけど、ヨーロッパではかなりメジャーなモンスターなんだよ。

ヒポグリフが、その美しい雄姿を、初めて人間の前に現したのは、アリオスト（16世紀のイタリアの詩人）の叙事詩『狂えるオルランド』だ。アリオストによると、ヒポグリフはグリフォンを父に、白い雌馬を母に持つハーフ(／)で、その姿は毛並・翼・前足・頭部は父に似て、その他は母そっくりなんだって。よーするに、グリフォンの上半身と馬の下半身ってことだぁね。体色は輝く純白、なぜかワシの頭に馬の耳がついているのだ。

ヒポグリフの好物は馬肉（もちろん人肉もかなり好きなようだ。特にペガサスの肉を好むとゆー説もある）で、人間の住まない高山や、高いガケに棲んでいる（〝氷に閉ざされた海のはるかかなた、リファエア山〟の特産だとゆー説もあるが、残念ながら確認はされていない）。

ところで、ヒポグリフは「翼ある馬ペガサスよりも調和が取れ美しい」と言われているんだ。よく紋章に使われるのも、気高く美しいモンスターだから、なんだろうな。

さて、ヒポグリフの力だ。グリフォンと馬のハーフだけあって、攻撃力はオヤジよりは劣る（もちろん人間にとっては恐怖だが）んだけど、移動力はかなり大きくなっている。性格はおとなしい（といっても、グリフォンに比べれば、だよ）ので飼い慣らせば、グリフォンよりも速く、ペガサスよりも強い最高の乗馬になる。ゆえに子どものヒポグリフは、高値で取り引きされているんだ。

もし、冒険の途中でヒポグリフと出会い、戦闘になったらどうすべきか。ヒポグリフの苦手なものは〝炎〟なんだ。もし〝火の魔法〟が使えるのなら、何も問題はないだろう。ヒポグリフを相手に、剣で闘うのは無謀以外のなにものでもないからね。かなり熟練した戦士でも、ヒポグリフのすばやい動きについて行くのは至難の技なのだ。魔法がないなら、すなおに逃げた方がいい。もっとも逃げきれるかどーか、かなり疑問があるが……。

それにしても、だ。ご意見、ご希望が少ない！どんどんお手紙を送ってくださいね。おぢさんは待っているよ。さて、次回どーしよ。いきなり、南米はチリの怪物たち、でもやろーか？



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑧

こっくりさんの夏

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

けっしてやってはいけないことがある

〈こっくりさん〉知ってます？

知らね。

あ、そうですかそうですか、ではお教えいたしましょうね。ま、一種の招霊術でして、アメリカあたりでもウィジャ・ボードとかいうものを使って同じことしてるようです。

まず、大きめの白い紙を用意して、そのまん中の鳥居のマーク开こんなのを書きます。これをはさむようにして、左右にそれぞれ「はい」「いいえ」、さらに鳥居のマークを中心に、大きく同心円上に「あいうえお」全文字をぐるりと（できるだけ字と字の間隔をあけるよにう）書けば、はいできあがり。

さてこれをテーブルの上に布いたら、次になるべく重いコップを中央のマークの上に伏せて置きます。

準備ＯＫ。近くに墓地でもあれば言うことなしですが、なくても窓はちょっとあけましょう。霊の出入り口です。

人数は４人、等間隔でテーブルを囲むように坐ります。銘々が軽く人さし指を伏せたコップの底に当て、「こっくりさんこっくりさん、どうぞこの中にお入りください」とお祈りします。

しばらく繰り返したら「こっくりさんこっくりさん、お入りいただけましたでしょうか？　お入りいただけましたら『はい』の方に動いてください」と声を揃えて唱えます。すうーっとコップが「はい」のところに移動たらあとは質問をしてください。

自分が結婚する相手の名前とか、金持ちになれるかどうかとか、その都度コップは一文字ずつ「あいうえお」を移動して、ちゃんと答えてくれます。

ただし。

自分がいつ死ぬか、だけは決して聞いてはいけません。

あらかた質問が終わったら、みんなで「どうぞお帰りください」と唱えて霊にひきとっていただきます。くれぐれも礼を失っしないように丁重に接してください。

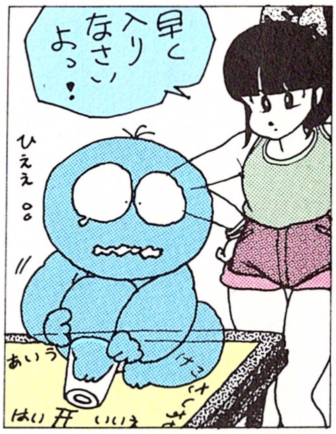
どうせ４人のうちの誰かがわざとコップを動かしているんだろ、というのはハズレです。四方から軽く指先を触れている程度、しかもコップは重い。

筆者の実体験から言っても、あれは自力で動き回るのです。

思い起こせば、あの夏の日も暑かった。大学のクラブの部室で、みんなと〈こっくりさん〉を何度もやりました。

だけどただ一度だけ ―― 。

そう。霊が帰ってくれなくて、わたしたちの目の前でコップがびゅんびゅんうなりをあげぐるぐるテーブルの上を回り続けていたのを、今、思い出しました。怖い。ふっふっふっ……。



田尻の

パックランドでつかまえて

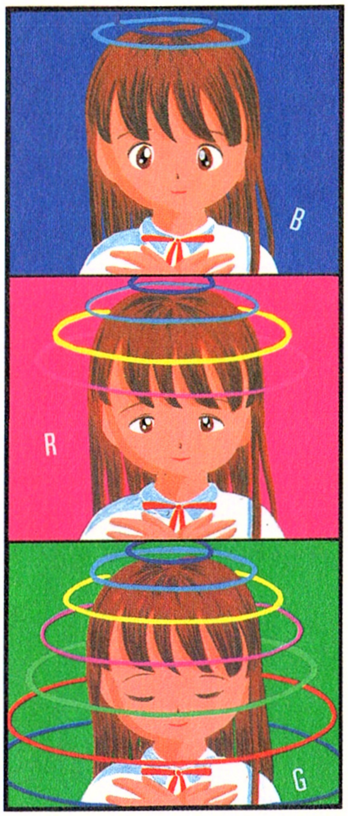
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑦

ギャラガと友情

by 田尻智



江ノ島―夏の終わりとギャラガの思い出。

ノボルは飛んでいった。それはあまりにもといえばあまりに、あっけない別れだった。しかし、僕はノボルという友達のことをいつまでも忘れないだろう。

僕は、ノボルと初めて話した日のことを思い出す。あの夏の夕方、江ノ島の駅で僕は人生最低のドン底気分を味わっていた。地元の駅から、電車に揺られること1時間。江ノ島の海にひとり泳ぎに来たところまでは良かったのだが、駅に向かう途中に、ついフラフラと通りのゲームセンターに入ってしまったのがいけなかった。ギャラガは、僕に正常な物事の判断を失なわせるのに充分な魔力を持っていた。ふと気がつくと、僕は帰りの電車賃までゲーム代に使ってしまっていたのだ。その結果、西日に照らされる海水浴帰りの家族連れがごったがえす駅の構内で、僕はどうやって家まで辿り着こうか、考えのなすすべもなく、ボー然と人の波にもまれながら立ちすくんでいた。泳いだ疲れもあって、30分ほど改札の脇で膝をかかえて座り、家に帰る方法と日焼けした肌をチクチク刺激してベトつかせる潮風のことを交互に考えていた。そのとき、ふと見上げると目の前に立って僕のほうを見ている若者がいた。それがノボルだった。

ノボルは高校のクラスメートではあったが、それまで話をしたことは、一度もなかった。ノボルは、学校では誰とも口を聞かないし、だから友達もいなかったのだ。暗いというよりは、寡黙でミステリアスな感じのするヤツだと、みんなから思われていた。

「どうしたんだ？」

ぶっきらぼうだったが、彼が初めて話しかけてきたのに、少しびっくりして僕はごくっと唾を飲んでから、文無しで家に帰れなくて困っているのだと答えた。するとノボルは、また感情のこもっていない抑揚をおさえた調子で、

「財布落としたのか。ほら」

と、自分の黒皮の札入れから、千円札を取り出すと、僕の手のひらに置いた。

「悪い。明日学校で返すよ」

と、僕は両手をおがむように合わせて立つと、自販機でキップを買いながら、

「いやあギャラガに有り金全部取られちゃってね」

と言った。すると、今まで無気質な眼をしたノボルの眼が、一瞬輝いたように見えたかと思うと彼が言った。

「ギャラガか。あれは確かにおもしろい。たぐい稀なる傑作だ」

まさか、ノボルがビデオゲームに興味があるとは、思ってもいなかった。学校で、僕がクラスの連中と休み時間、ゲーム話で盛り上がっているときも、興味のあるようなそぶりは、全然なかったというのに。まったく意外な台詞だった。

「しかし、普通電車賃くらいは残すものだ」

と、ノボルが言った。

「熱くなっちゃってさ。キミも泳いだ帰りかい？」

「いや、違うんだが。ちょっとブラブラしに来ててね」

泳ぎもしないで、暑いなかブラブラ江ノ島をブラつくとは相当へんなヤツだ、大仏でも観に行ったのかと、僕は思ったが、それ以上は聞かなかった。帰りの小田急に乗ったあとは、ゲームの話に花が咲いた。ノボルも実は大のゲームフリークだったのだ。

あれから僕とノボルは友達になった。彼は学校では相変わらず、誰とも話そうとはしなかったが、僕とだけはよくゲームセンターへ遊びに行くようになった。街には、次々と新しいゲームが入ってきていたが、もっぱらふたりでやったのはギャラガが多く、ゲームセンターの一番奥の黒テーブルは、もはや指定席のようになっていた。

翌年の秋のこと。ある日僕はノボルに呼びだされ、ゲームセンターに行った。彼はやはり一番奥の少し古くなったテーブルでギャラガをしていた。僕がテーブルの反対側に座り、まもなく彼の最後のファイターが爆発すると、彼は続けて100円玉を2枚入れて、再びゲームを始めた。

「今日は俺のおごりだ」

ノボルはいつにも増して無口だった。ゲームオーバーになっても、なにも言わずに、また100円玉を2枚、ギャラガに入れて始め、終わるとまた100円玉を2枚入れてと何度も繰り返した。陽が暮れてあたりが暗闇とネオンの灯りで色彩られる時間になっても、僕たちはギャラガに座っていた。絶えることのないセンターの騒音に、あまりに静かなノボルに対して、僕はしびれをきらして話しかけた。

「ノボル」

ノボルの操縦していたデュアルファイターが敵のタマに直撃して爆発炎上した。ノボルは頭をあげて言った。

「ついにキミに一度も勝つことなく日本をあとにしそうだな」

「え？」

「親父の転勤で俺、米国にいくんだ」

そんな話は聞いていないと、僕は叫んだ。するとノボルは、

「先生にクラスのヤツらには言わないでくれって言ったんだ。どうせ学校には友達いないしな。俺は小さいときから親父の仕事のせいで引っ越しを繰り返してきた。友達なんて作っていられないのさ」

と言った。

「ただ、キミにだけは知らせときたかった。この街で最初で最後の俺の友人だ」

それから一週間後の夕暮れ、ノボルはクラスの連中の知らないまま、海の彼方、アメリカへと旅立っていった。

そして僕は、ナリタのロビーから、西日を浴びてオレンジ色に反射しながら、ギャラガのトラクタービームのように広がっていく、ノボルの乗ったジェット機の飛行機雲を、無言で見送った。

彼がアメリカでも、僕のようなゲーム好きの友達を作ることを願って、僕は夕空に小さく消えていく飛行機に向かって手を振った。



▲『ギャラガ』(ナムコ社　1981年)
前年発表された同社『ギャラクシアン』をさらに進化発展させたシューティングゲーム。蜂をモチーフにした敵と戦う。捕虜にされた味方機を奪還するとデュアルファイターにパワーアップできる。

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春⑬

by BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ



前号までのあらすじ

大魔術師ワードナから強大な魔法のアミュレットを奪い、大君主トレボーの近衛隊に取り立てられるべく日夜地下迷路を彷徨う冒険者たち。その一人である若き戦士スカルダは、富や名声よりもさらなる力を求めて侍へと転職する。だが折悪しく仲間の魔法使いシルバーが蘇生に失敗し、スカルダの転職による能力減退も含めてパーティの総合力は大きく低下してしまう。代わりに参入したバルカンとともに迷宮へと乗り込む一行。しかし足並は乱れ、さらにライバルパーティであるハ・キムらの罠によって大蜘蛛の大群に襲われることになる。スカルダの機転で辛くも罠を抜け、ハ・キムを追って最下層へと突入した一行の前に、ハ・キムのパーティのメンバーであるアルハイムとラシャが現れる。スカルダたちと同等の実力を持つライバルパーティが一瞬にして壊滅させられ、二人はほうほうの体で逃げてきたのである。驚く一行に、アルハイムはその戦いの様子を語り始めた……。

SCENE 17

§ DEATH BLOW 2 §

ハ・キムを払い飛ばしたそれは、両腕を床につけ、しゃがみ込んだような姿勢で姿を現した。

それでも優に人の背の二倍はある。立ち上がれば、この玄室の天井近くまで届くであろう。

まさに巨大な悪魔であった。同じ魔界に住む種族レッサーデーモンも巨人族並みの巨体であるが、さらに二回り以上の大きさがある。

四肢には太い筋肉の束が幾本も浮き出し、その怪力を物語っている。



両腕の先に、剣のような爪が四本ずつ突き出ていた。一本一本が恐しく太く、鋭い。岩をも切り裂きそうな爪である。

その爪が床を軽く掻いた。まるで金属をこすりつけたような堅い音が響く。

背から、ばさりと翼が広がった。

がしゅう——。

噛み合わされた無数の牙の間から、蒸気と化した息が吐き出される。その向こうで、瞳のない無表情な眼が鈍く光る。

思わず恐怖で身をすくませてしまうような生物であった。

額からは羊のように太く曲がった角が、左右に二本生えている。その下に、猿の頭骨に似た顔があった。が、むしろ印象は爬虫類に近い。鋭利な牙が、耳まで裂けた口から溢れ出たかの如く生え揃っていた。

その口がゆっくりと、歪に開いた。丸い眼の上下から瞼が覆い、針のように細くなる。

笑っていた。自分たちより劣った者をあざ笑う、高い知脳を持った生命体の表情であった。

それが、立ち上がった。

背後にやや遅れて実体化した五体も、次々と巨体を揺るがして腰を上げる。

冒険者一の実力を持つと言われたスカルダのパーティを、たった一匹で敗走させた魔物である。その怪物が６体。

凄まじい部隊であった。

だが、アルハイムらはまだ、その力を知らない。

「ハ・キム！」

たった今思いきり石壁に叩きつけられたハ・キムに向かってアルハイムが叫ぶ。

あの爪の一撃をまともに喰らったのである。いくら強靭な魔法の防具・悪の鎧を着けているとはいえ、打撃による肉体の損傷はまぬがれない。常人であれば全身の骨が砕け散るほどの一撃であった。

肉体を鍛え抜いた忍者のハ・キムであれ、死んでいても不思議はなかった。

アルハイムの叫びで、ハ・キムの混濁した意識が呼び戻された。途端に激しい痛みが全

主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。
- ハ・キム……レベル12の忍者。悪。
- アルハイム…レベル12の僧侶。悪。



成されるがままの地獄絵の如し。

身を包む。肋が数本まとめてへし折られていた。

その激痛が、失神直前の意識を現実につなぎ止める。

彼は渾身の力をこめて跳ね起きると、信じ難い速さで地を疾った。

肉体そのものを凶器と化した忍者ならではのタフさである。

同時にゴグレグが、先頭の一匹に突進する。

赤装束の忍者がその行手を塞ごうとした。

「むっ」

ゴグレグはスピードをほとんど緩めず、右手の剣を斜めに振り降ろした。忍者が手甲をつけた腕でそれを防ごうとする。

しかし剣は止まらなかった。忍者の腕を手甲ごと切断すると、そのまま左肩から右脇腹まで真っ二つに切り裂いた。

凄まじい剣の威力である。切り裂きの剣と呼ばれる、カシナートの剣より若干劣る普及品だが、ゴグレグ専用に打ち直されて通常の倍は重さがある。その破壊力もさることながら、使いこなすゴグレグの腕力はとてつもないものがあった。

絶命した忍者を弾き飛ばして、ゴグレグはグレーターデーモンとの間合を一息に詰めた。ハ・キムがその横を走り抜け、後方の一匹へと向かう。

鋭い気合と共に、ゴグレグの剣が空気を裂いた。体重を乗せ、魔物の下腹部に切りつける。先刻レッサーデーモンを軽々と屠った一撃である。

剣がグレーターデーモンに触れた瞬間、ゴグレグは勝利を確信した。いかに巨体の怪物でも、この剣を腹部に受ければ致命傷になる。

だが彼の腕に伝わってきたのは、刃が肉を裂く感触ではなく、岩を叩いたような衝撃であった。

――ぬ!?

剣は魔物の腹にわずかに刃先を喰い込ませて止まっていた。それが筋肉の力でみるみる弾き出される。

がしゅっ。

遙か頭上にあるグレーターデーモンの口から大量の蒸気が放出された。

ゴグレグが飛び退く。それまで彼のいた空間を太い爪が凄い勢いで薙いだ。

後退するゴグレグの眼に、別のグレーターデーモンの身体を駆け登るハ・キムの姿が映った。急所である頭部を狙っての、忍者独特の戦法である。しかしこれほど巨大な相手となると、ハ・キムの身軽さがなければできる芸当ではない。

己の5倍近い身長の化物に苦無を突き立て、ハ・キムは猿のような動きで登っていく。が、そこまでだった。肋骨のダメージがそのスピードを大きく殺していた。

グレーターデーモンの腕がハ・キムを捕えた。肩から引きはがすと、一度天井の高さにまで差し上げ、一気に床に投げつける。

「がはっ」

肺の中の空気が全て押し出された。岩盤に弾かれ、ハ・キムは大きくバウンドする。

再び床に落下する直前に、もう一人の赤忍者が視界に入ってきた。それが、ハ・キムの見たこの世で最後の光景であった。

赤忍者の剣が閃き、ハ・キムの首が転がる。その先に、踏み降ろしかけたグレーターデーモンの足があった。

胸の悪くなる音が響いた。骨が潰れ、液体の飛び散る音だ。グレーターデーモンの足の下で、ハ・キムの頭が踏み砕かれたのである。

こうなっては、いかなる魔法をもってしてももはや蘇生は不可能であった。

サンドラ、ルードラ兄妹が同時に同じ呪文を魔物の群れに投げかけた。二人の周囲の空気が張り詰め、温度が急激に低下する。

冷気で敵を凍結し、細胞を破壊していく呪文、大凍である。攻撃範囲は中規模だが、二重にかければ爆炎に匹敵する威力となる。現在この二人のできる最大の攻撃であった。

グレーターデーモンたちの中心で、空気が音を立てて凍り始める。その冷気が瞬時に拡大し、魔物は吹き荒ぶ氷雪の地獄に包まれる――筈であった。

だが、呪文はかき消えた。

呪文の無効化である。己にかけられた魔法を中和する、不死怪物や魔族などの一部が持つ強大な魔力だった。

サンドラとルードラが大きく眼を見開く。その耳に、自分たちがたった今唱えたものと同じ韻律の詠唱が聞こえてきた。二人の顔に怯えの表情が奔る。

新たな火球がゴグレグの目前に出現した。魔界との接点である火球を通じて、新手のグレーターデーモンが実体化しようとしている。

「があああっ」ゴグレグが咆えた。



「やめろゴグレグ！　逃げるんだ！」
　アルハイムが叫ぶより先に、ゴグレグの身体が火球の中に飛び込む。青い炎の中で二つの影がひとつにからみあい、火球とともに消失した。
――大凍が来る。
「逃げろ！」
　魔物たちに背を向け、アルハイムが走り出す。その目の前に、茫然自失のラシャが棒立ちになっていた。
　アルハイムは盾を投げ捨て、その腕でラシャの細い腰を抱えた。
　押し開けられたままの扉に向かってアルハイムが走る。その後ろにサンドラたちが続く。
　三体のグレーターデーモンが両腕を広げた。太い喉から絞り出される大凍の低い詠唱が、互いに共鳴し合って空気を震わせる。
　アルハイムが玄室から転げ出ると同時に、想像を絶する冷気がサンドラとルードラを包む。二人の体内の水分が瞬時に凍結した。
　アルハイムは振り向きざまに、あらゆる扉を一時的に閉めきる施錠の呪文を唱えた。扉が重い音を立てて閉じ始める。その向こうで、氷塊と化したサンドラたちが砕け散るのが見えた。
　扉が閉まった。その扉に内側から大きな圧力がかかり、激しく軋る。
　数秒の後、圧力がぴたりと消えた。それきり中からは何の物音も聞こえてはこなかった。
　だが、アルハイムとラシャの耳には、獣の咆哮に似た魔物の哄笑がいつまでも鳴り響いていた……。

SCENE 18

§ FLACK §

「あのハ・キムが、あっさりとか――」スカルダが呟いた。
　一行は玄室の前でキャンプを張っていた。
　キャンプといっても、テントを用いての野営ではない。地下迷宮においては、魔物を寄せつけぬ結界のことを意味する。全員が車座になって、その周囲に聖水で魔法陣を描くのである。それで、もはや怪物は結界内の者に近づくことができず、呪文などで攻撃することもかなわなくなる。
　ただしこの効果によって自分たちの呪文も攻撃性のあるものは全て封じこめられてしまうため、結界内に身を置いたまま敵と戦うこともまた不可能である。結界もさほどは持たず、あくまで短時間の休息用のものであった。
　キャンプには、スカルダのパーティに加えてアルハイムとラシャがいた。
　幾つものランプが中心に集められ、それを囲んで全員が腰を降ろしていた。
　今さっき、アルハイムの話が終ったところだった。
「恐らくゴグレグも生きてはいまい。火球は魔界とこの世界をつなぐ扉だ。あの中に飛び込んだなら、行きつく先は魔界――炎が渦を巻き、氷雪が荒れ狂うという異次元世界であろう。魔族でなければ一刻ともたぬ」
　ベリアルが静かに言った。
「百戦錬磨の戦士でも駄目か――」ちらちらと燃えるランプの炎を見つめ、ガディがため息をつくように言葉を漏らす。
「身体の造りが魔物とは違うからな。我々の肌では焼けただれ、あるいは凍傷となってその部分が死に始める」
「――」
　その時、スカルダとの一件以来ほとんど喋らなかったバルカンが口を開いた。
「どうするのだ。助けに行くか」
　嘲笑の響きがあった。
「助ける？　ゴグレグをか」スカルダが聞き返す。
「魔界に突っ込んだ愚か者のほうではない。この扉の向こうの、屍たちのことだ。この男の話では絶望的なようだが、死んでからまだ、半刻とは経っていまい。蘇生する可能性も残っているかも知れん」
「玄室に殴り込めと言うのか」
「ほう、怖いか」
　バルカンの口調が挑発的になってきた。
「何だと」
「豚鬼にかける情はあっても、人助けをする度胸がないとは、大した偽善者よな」
「こんな時に喧嘩を仕掛けるのはやめた方が良かろう」
　ベリアルが割って入った。「しかしどちらにせよ、進退はここで決めねばなるまいな、スカルダ」
「ああ。確かにこうしてはいられない」
　鋭い視線をバルカンに向けてスカルダが言った。「今日はこれ以上の訓練を諦めて城に逃げ帰るか、それともこの扉の向こうへ進むか――」
「問題はまだあの悪魔どもがいるかどうかという事だな。あれが6匹ではまず勝ち目はない」
「ただ、私たちが魔界に適していないように、悪魔にとってこの世界は長時間実体化していられる所じゃない筈よ」サラが言った。「時間から考えて、魔界に戻っている確率の方が高いと思うわ」



「俺もできれば先に進みたい。人助けになるかも知れないしな」
　そう言ってスカルダは再びバルカンを睨みつけた。その視線をバルカンが正面から受ける」
「パーティに悪の戒律の者を入れたという噂は本当でしたか」
　ようやく皮肉な笑みを取り戻してきたアルハイムが顔をあげた。「夕べその話を耳にした時にはまさかと思いましたがね」
「俺が引っ張ってきたのさ。シルバーの代わりとなると、そうそういねえもんでな」
ジャバが答える。
「私たち悪を嫌っているのは、貴方だと思ってましたよ」
「確かに好きじゃねえ。だがな、お前らにワ





ードナの首を持ってかれるのはもっと嫌だったんでな」

「もうその心配もないでしょう」

アルハイムは半ば自嘲するように声に出して笑う。その顔が、急に何かを思い出したような表情を浮かべた。

「そろそろ施錠の呪文が切れる頃です」

全員が扉を見た。何も変化はない。

ほっとして視線を戻そうとした時、突如扉が内側に開いた。

「何だ」ジャバが立ち上がる。

「待て。まだキャンプは解くな」

スカルダは用心深く立ち上がると、結界の円陣から数歩と離れていない玄室の入口を見つめた。

扉は完全に内側へ開ききっていた。

ハ・キムたちの使っていたランプは一つ残らず消えたか、踏み砕かれたらしく、玄室の奥は闇に包まれている。スカルダがかざしたランプの光がかろうじて入口近くの床を照らし、もとはサンドラとルードラだったらしい氷片をきらめかせた。

「アルハイム、施錠の魔法は効果が消えるとわざわざ扉を開けてくれるのか？」

「いえ」

「見たところ中にあの化物はいないようだ。しかし扉が勝手に開くとも思えんな」

ベリアルが言った。

「別の護衛か？」

「誘っているようだな、まるで。少くとも今まで、この迷宮でそんな洒落た敵にお目にかかったことはない」

スカルダは眼を閉じ、闇の中に潜む何者かの“気”を感じ取ろうと神経を集中させた。だが、玄室内からは何の気配も届いてこない。彼が視線を向けると、ガディも同様だといった風に首を軽く振った。

スカルダは意を決した。

「行こう。俺たちの目的は怪物どもを倒して己の技量を磨くことだ。御招待に応じてやろうじゃないか」

「そうこなくっちゃ」ガディが身体の重さを感じさせぬ軽やかさで立上がった。

「ラシャたちはどうする？」

ジャバが傍らに座るラシャを見ながら言う。アルハイムはともかく、まだハ・キムたちの死から受けたショックから立ち直りきっていないラシャを放っておく訳にもいかない。

「一度キャンプを解いてから、二人だけで結界を張り直してもらう。部屋の中にいる奴を片付けたら、転送地帯からでも地上に戻ればいいだろう。いいな、アルハイム」

「結構です。いざとなればこの回廊を戻って帰りますんでね」アルハイムが口の端を歪めて笑った。

全員が立ち上がった。スカルダたち六人が隊列を組む。

「行くぞ。何が出るかは知らないが、相当じれてる筈だ」

結界が解けた。一行は迅速に入口に接近し、内部の様子を窺う。その背後で、アルハイムが再び聖水を振り撒いて魔法陣を描き始める。

最初にジャバが、続いてガディとスカルダが玄室内に躍り込んだ。間を置かずに残りの三人も続く。

玄室の中央に、ハ・キムの首なし死体が転がっていた。倒れている辺りは大きな血溜りになっている。そこから少し離れた場所に、踏み潰されて肉塊になっているハ・キムの頭部があった。

手前には、胴を二つに切られた赤忍者がぼろ布のように床にへばりついている。さらに——。

ハ・キムの屍のすぐ横に、も

う一人の赤忍者が絶命していた。それはまるで、カント寺院に安置された死体であるかのように横たわっている。

——妙だな。あの忍者には外傷がない。

スカルダがその屍に異和感を覚えた時、光の届かない部屋の隅の暗がりから、ぞっとする笑い声が響き渡った。

“ようこそ我が小劇場へお越し下さった。久し振りのお客——そう、トレボー王の差し向けた討伐隊がやって来た時以来の観客だ。手厚く歓迎いたしますぞ”

子供と老人が一緒に喋っているような声だった。

闇の中から、何かが飛び出した。

それは緑色の球体に見えた。それが凄い速さで縦に回転しながら、緩い放物線を描いて部屋の中央に落ちていく。

丁度ハ・キムの屍のすぐ向こうで、球体は着地し、回転を止めた。

“近頃やっとこの階に、冒険者たちが辿り着くようになったと聞いてたのですよ。二つのパーティがね。どうやらその片方は、ここに転がってるホビットのようだ。お会いできなくて残念ですな”

球に見えたものが、膝を抱えて身体を丸めた小男だということに、スカルダはようやく気がついた。

小男は軟体動物の伸縮運動を想像させる動きで四肢を伸ばし、立ち上がった。

奇怪な男であった。身長がホビットよりも小さいのだが、肉体的な特徴は人間の成人をそのまま縮小したようである。

男は緑色の道化服に身を包んでいた。その腕に、妙な形の錫杖を持っている。

顔には、無機質な笑みを浮かべた老人の面を被っていた。両端の吊り上がった口から、ちらちらと桃色の舌が覗く。

スカルダが頭の中でその姿と名前を結びつける前に、サラが短い叫び声を上げた。

「フラック！」

“御存知とは光栄です、お嬢さん”

フラックと呼ばれた小男は一礼すると、とんぼを切って後退した。“実に素敵だ！観客がいいと、私の舞台にますます磨きがかかる。では、楽しんで戴こう。まずはパートナーたちの挨拶だ”

シャン！　シャン！

男の手にした錫杖の飾りが澄んだ音を立てた。それが少しずつ早く、リズミカルになってくる。

シャンシャンシャンシャン……。

ぴくり、とハ・キムの屍が動いた。

傷のない赤忍者が音もなく上半身を起こす。二つになった赤忍者が床に臓物をぶちまけながら、のたうち始めた。

死者たちが動き出す姿を見て、スカルダは小男がどんな敵であるのかをやっと思い出した。

フラック——その小さな外見からは予想もつかない、危険この上ない魔物である。

フラックとは種族ではなく個体であった。一体いつからこの世に生き続けているのかも判らない。いわば魔物の突然変異体である。

古書によればこの魔人は、どんな竜よりも強大な炎を吐き、“傀儡”と呼ばれる術で屍に命を吹き込め、忍者の元となったとまで伝えられる超絶的な体術をも有し、毒や石化などあらゆる特殊な攻撃を繰り出してくるという。生命力は極めて高く、もし殺したとしても数日で再生する不死性まで持っていた。

伝説として語られる数々の魔物の中でも、太古の魔神に等しく恐れられる凶悪な妖魔であった。





——こんな奴までも、ワードナの手下になっていたのか。

初めて迷宮に足を踏み入れて以来、久しく感じたことのなかった戦慄がスカルダを貫いた。それほどまでに、このフラックの恐ろしさは人々の心の中に植えつけられている。

首のないハ・キムがむくりと起き上がった。片手にはまだしっかりと、苦無型の手裏剣が握られている。

五体満足なほうの赤忍者も、死者とは思えぬ早さで跳ね起きた。

その時、スカルダの背後から突風が、駆け抜けた。

——！

フラックと二体の生きた屍が閃光に包まれた。それが瞬時に弾け、爆発する。とてつもない熱量の炎が一面に広がった。

バルカンの爆炎の呪文である。

「やった！」ジャバが叫んだ。

「待て！　油断するな——」

スカルダの言葉が終わる前に、炎の中から二体の影が飛び出してきた。（以下次号）



急告!!

●小説ウィザードリィ●

ハイパーエンタテイメントノベル

「隣り合わせの灰と青春」

単行本化決定!!

おかげさまをもちまして、この小説が一冊の本にまとまります。発売は11月下旬を予定。最初から読んでる人、途中から読んでる人、また読んだことない人、ゲームのように楽しい小説を、ぜひ御鑑賞ください。後悔させません。　編集部記

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

キャッスル

やど

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

ま、なんですよ。あれね。あなた。今回は巻頭にウィザードリィIIの特集があったから、あっちから先に読んだでしょ。そう。そうなの。でも、いいの。それで。ウィザードリィの記事が多くていいねぇ必勝本は。そうです。みんなの意見の集合場所はこの友の会。待ってます。32ページと33ページの広告見てね。

I-54 レベル1の"下"は何だ？

●ある日のことです。僕は、いつもの最強パーティに、1人のレベル1盗賊を連れていきました。その名は××××。大きな声では言えませんが、(といいつつ書いてますけど) 僕の先輩の、イヤな奴の名前を英国風にアレンジしてみたんです。ま、そんな話はおいといて、本題です。

この冒険の目的——。それは××××をロストさせることだったんです。悪い性格ですよ。僕は。ですけど、意外にもこのパーティは、1階→4階→9階→10階へとあれよあれよと進んでしまったんです。ちくしょー、ロストしないなぁなかなか!!いちおうDEADまではいくのですが、ディをかけるビショップのレベルも、信仰心もめちゃんこ高いから生き返ってしまうんですね。

ハイ。そこで出てきたバンパイア君。いつものごとく、ドレインをかけてきた。そして、見事に××××君はかかってしまった。

「はっ」と驚いたのはその時でした。レベル1のキャラクターがドレインされる。ということは、ひょっとして、レベル"0"になる？どーなるんだ？今まで、けだるい戦闘をしていたのですが、一転、最高にドキドキパニック。すると××××君、一発でロストしてしまった!!そうですよ。レベル0というのはありえないんです。生きてるものはもちろん、死や灰の状態でもありえないんです。それでロストしたんだと思います。

あーあ、複雑な心境。とっても恐いものを見てしまったような、不吉な体験をしてしまったような、そんな気持ちです。今までしぶとく生きてた××××君が、ドレイン一発でロストするなんて……その時になって急にカワイソーになってきました。

果たして、レベル1のキャラのドレインは確実にロストするのか？徹底的に調べたいんですけど、やっぱり恐いし試してないんです。僕はこれからどうしたらいいんでしょうか？××××先輩に今さらあやまってすむ問題じゃないし……お助けを。

(茨城県・中野健)

☺1－1＝0＝LOST。恐いですねー。ホント。考えてみると当り前なのかもしれないけど、そんなの試そうと思って試すことじゃないもんなー。××××先輩に「ありがとう」とお礼だけは言っておきなさい。

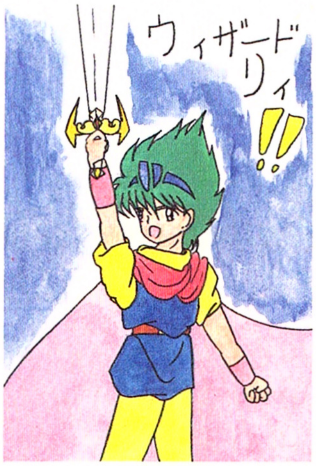
Z-55 君にこれがわかるかなクイズ

●突然ですが、問題を出します。1人で冒険に出た戦士が、マーフィーズゴーストを倒して経験値を稼いで帰る途中、不慮の事故に会い死にました。それを聞いた仲間がその場所に駆けつけて、SEARCHしたのですが、だれもいません。もちろん場所が違ってるわけではありません。それでもやっぱり、だれもいません。みつかったのは、だれもいませんとメッセージが出るだけです。どうしてでしょう？

答；戦士の名前が、だれもいませんだったから。

(栃木県・山田祐巧)

☺この形式、けっこういいねー。おもしろいのあったらまた送って。



◀神奈川県・真由美

L-56 どうしてオノが無いんだ!!

●私は悲しい。どうしてウィザードリィの世界にはオノという武器がないのだろう？私はオノという武器が一番好きだ。ドワーフがいるなら、オノをつくった方がいいと思う。人に聞くとドワーフが好きな武器はオノとか？

だから、ウィザードリィIIには、絶対にあると思い込んでる今日この頃です。

(東京都・大角明)

☺ご存知パソコン版ウィザードリィIIIには、バトルアックスがあるので、ファミコン版ウィザードリィIIにオノが入る可能性はかなり高いと思う。

F-57 あなたのキャラは今、何歳ですか

●若いのがなんだー!! 定年は55だー!!キャラのかわいさのため、『うまごや』に泊めず『ロイヤルスイート』に泊め続けてしまいました。つい、2回転職させてしまったキャラもいます……。30代のキャラは消してしまって、新しくするべきなのでしょうか？ 老いてもマスマスなキャラの自慢話が聞きたい。

(兵庫県・ジルワン)

☺キャラがかわいいだのなんだのと言ってても、馬小屋に泊めさせて平気な顔してる人がほとんどだというのにっ。

Y-58 巨大な企画の2冊の本

●以前お伝えしました、「ウィザードリィコミック」。そしてなんとなんとウィザードリィ小説・「隣り合わせの灰と青春」の単行本が、この秋発売です。キーワードは、"ちゃんちゃらおもしろい"。とにかく、おもしろい2冊(と言ってもコミックは全部で3巻出ます)ですので、ウィザードリィファン必見必読の逸品といえましょうの保証つきです。確実に御購入いただくために、P96の読者ハガキに注文票をつけておきました。この注文票を、書店さんに持ってってください。編集部に送ったりしないようにね。そうすれば、売り切れも、書店さんの注文忘れも一切心配なし。盗賊のINSPECTに僧侶のCALFOで念を押すような細心な注意を払って、注文票を切り取って、書店さんへGO!!そんなに手間はかかりません。どうぞ。



◀岩手県・ガンダルバ

今の所CD－ROMの発売は10月末日を予定してるらしい。値段はまだわからないけど￥59800というのが濃厚だ。しかし、前々から言われていた事なんだけど、CDのキズにどう対処するつもりなんだろう？　据置型とポータブルタイプのプレイヤーで、同じキズのあるCDをかけると、ポータブルは補正回路等が貧弱なので音飛びしてしまう。CD－ROMではこれをどうするのかな？

魔境伝説

文／ターミネーター辻



■ビクター音楽産業
■9月23日発売
■￥5200

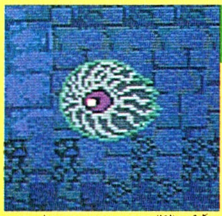
シンプルだけど雰囲気で楽しめる!!

構成は横スクロールのアクションゲーム。特にこれといった新しいモノがあるわけでもない。だけどさすがにBGMとハデな画面はいいね。それに、けっこう簡単に進めるんだ。これならアクションの苦手な人もそこそこ進めるんじゃないかな？　ま、オイラが最近ＳＬＧばっかりやってるせいもあるんだろうけどね。アクションゲームに欲求不満してる人にはもってこいのゲームといえよう。今回は前回の続きの、ゾーン４、５と、途中引っかかるだろう敵キャラの攻略法を紹介しよう。

行く手を阻む、強敵モンスターを研究してみようか!!

ここにあげた５体の敵キャラは、後半特にやっかいになるキャラである。こいつらさえ倒せるようになればラストまでは特に障害はない。しかし、ゾーン５などは、１歩進めばこのような敵が現れるといったように、体力勝負となるような場所が多いので、慎重な進攻が必要だぞ。その他の敵で強敵なのはゾーン５の奥深くにいるジャギーだろうか。こいつは炎をランダムに出してくるのでよけるタイミングがつかみにくいのだ。あとは地形上のトラップね。特に綱渡りはあせらずに渡っていった方がよい。ゾーン３のでよく引っかかるんだよなあ。ついでにいうと、ゾーン３の後半の思わぬ所に３つめのパワーサプライ（エネルギーゲージが伸びるヤツ、ここまでで２つ取ってるでしょ）が隠れてる。それを出すにはカギが必要なんだけどね。取らなくても次のゾーンで取れるけど。

レイニー・ウッドペッカー

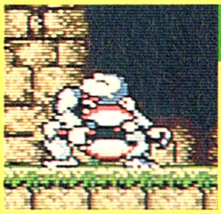


ゾーン３のボスキャラだ。単体で来るなら簡単に倒せるんだけど、大群でこられると困ってしまう。こいつの体当り攻撃はしゃがめば避けられる。飛んでるときの炎は右か左の端にいれば避けられるし、オノで攻撃もできる。大量にいるときはしゃがんで待って、上に飛んでいったときに攻撃しよう。

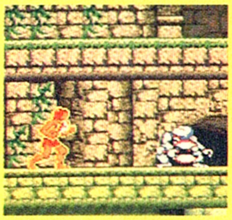




アチャ



こいつはいろいろと種類があるんだけど、ここで問題にしてるのは白いヤツだ。こいつはしゃがんで接近して、オノで攻撃してくる。１回の攻撃でライフが１減るのが痛いんだよな。右から来るのはそのまま倒せばいいけど、左からのは出現位置を覚えておいて攻撃するしか方法がないのだ。





ベッカオ



こいつは大きな刀で攻撃してくる。ダメージが大きいのでイッパツで倒したいものだ。パワーゲージがサプライ３つ分に伸びた所で攻撃すれば１発なんだけど、その前のゾーン３では２回攻撃しなければならない。タイミングは、そのまま止まらずに進んで刃の先に当てるような感覚で振り降ろせばいいぞ。ふところ深く入ると危険だぜ。



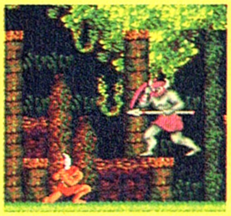


ゴウス



これはゾーン４の最後に登場するヤツだ。持っている盾で普通の攻撃はすべてかわしてしまう。攻撃できるのはヒザ、つまりしゃがんで攻撃しなければならない。しかし、しゃがんでもヤリでつっつかれるとダメージをくらってしまうし、普通に立っていては投げヤリのエジキだ。フルパワー２回で倒せるので、ヒットアンドアウェイかな。





アーノルド



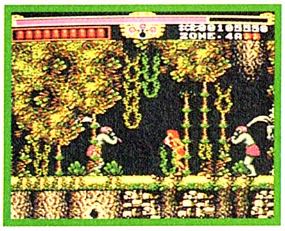
岩を投げつけて来るんだけど、動きがトロイんだ。こいつはフルパワー２発で倒せるので、出現したらまず１発当てて、岩を投げてこないうちに後ろへ逃げてしまうのだ。その間にパワーをもう１度いっぱいにする。そして２発目をおみまいすればいいのだ。後ろの距離があまりないような所では１発も失敗できないぞ。





ゾーン ZONE 4

ここは地下の世界と地上の世界に分かれている。地下世界では堅くなったウルトライグアナが強敵だ。うまく海に落とした方がいいね。地上ではラストにいるゴウス2人が難しい。1人にフルパワー1発を当てられればなんとかなるんだが……。



▲いきなりベッカオが2匹も襲って来る。フィールドが狭いので苦戦するぞ

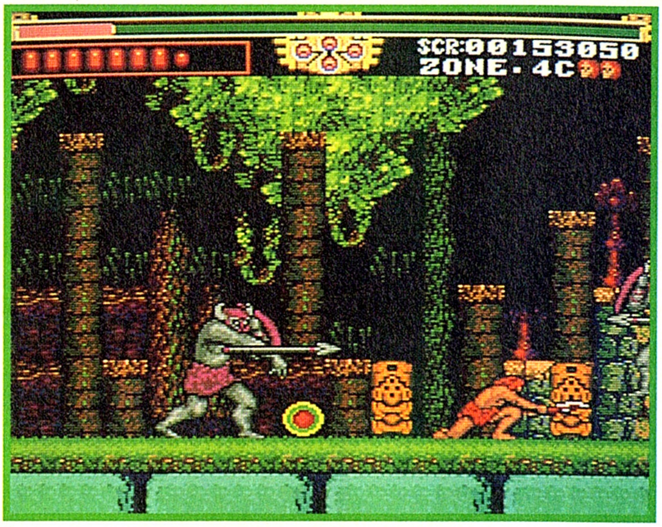


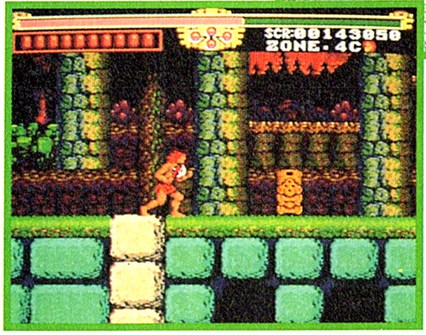
▶単体のレイニーがよく出現する。それにフロッグとかの攻撃がくわわるのだ。大量に攻撃することはもうない

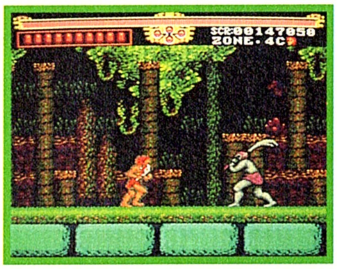


▼下に落ちたときに、上に大きくジャンプしなければ下が見える。そうすれば落し穴の位置がわかるんだね

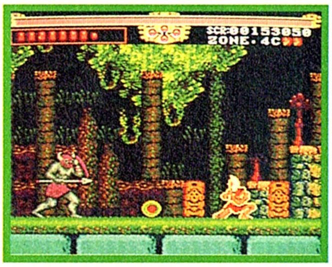
◀ここでは戦わずに、一度接近して、また元の岩に飛び移れば勝手に落ちてしまうのだよ







◀ここではもうエネルギーをフルにできるので、1発でベッカオを倒すことが出来るぞ

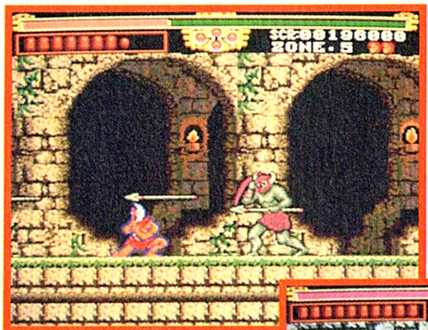


▲ゴウスはまずエネルギーフルで1発おみまいしてやる。それからしゃがんでちょこちょこと攻撃をしかけるしかないのだ

◀1匹倒してしまえばエネルギーフルにする時間を作ることが出来る。フル2発で破壊だ

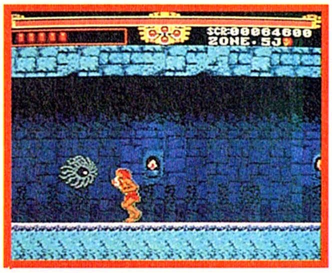
ゾーン ZONE 5

いよいよ最後の戦いだ。この屋敷の奥深くにゲ・エナジーガがいるぞ。屋敷の中は迷路のようにつながっているので、どう進んだかちゃんとメモしておくように。ここでは特にLが難しい。フルパワーでちょっとずつ進んでいくようにしよう。





◀つづいての登場はアーノルド。最初のヤツは後ろが狭いのでミスれないぞ

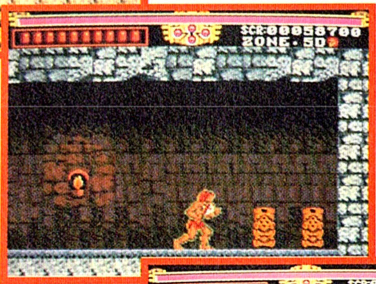


◀このようにいきなり後ろから攻撃してくるヤツもいる。ゆっくりと確認しながら進もう

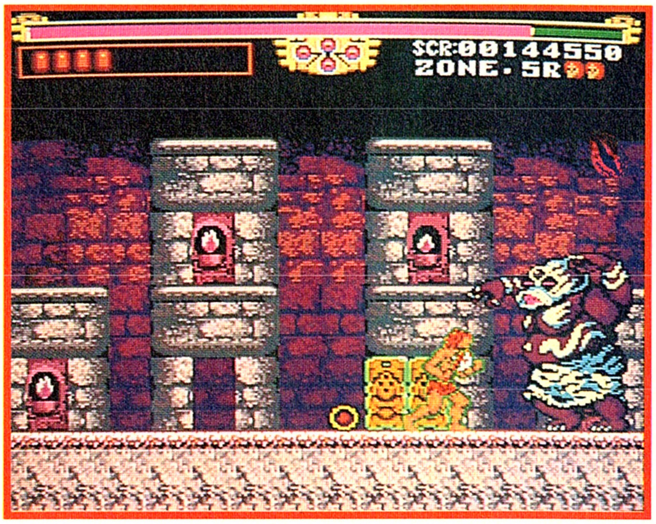
▼これが最後の敵？となるゲ・エナジーガだろう。なぜ？になってるのかはプレイして確認してもらえばわかるだろう

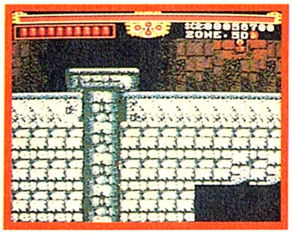
▲ここのゴウスもエネルギーをためる事が出来るので、あせらずに2発当てればおしまいだ

▼これが落ちるアナ。このような分岐が途中にいくつもあって、間違えると前の部屋に戻されてしまうのだ



◀おおっといきどまり。途中にあったアナに落ちなければならないようだ

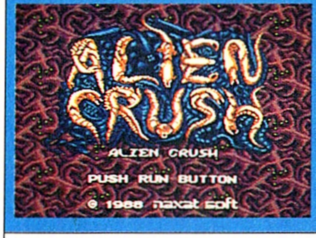




▶部屋の色が青になった。これで中盤にきたというわけさ。最終ステージRまでの道のりは長いぜ



エイリアンクラッシュ



文／ターミネーター辻

■ナグザット
■9月14日発売
■¥5200

トリップしそうな小気味良さ!?

これはいわゆるピンボールゲームだ。だから、難しいルールはな～んにもいらない。そりゃボーナスゲームや高得点を短時間に取りたいなら少しは集中してプレイするだろうけど、狭いフィールドの中の、どれに当てればいいかってだけの事よ。だから、無心に、ただひたすらにやり続ける事ができるんだ。ゲームをボーッとプレイしたい人には最適ね。トロトロとやってたり、ポーズを使ってプレイしてると、1～2時間は簡単に過ぎちゃうんだからさっ。

構成としては、上下に1画面ずつ、計2画面分ある。ここがメインね。できるだけ下に落とさないようにするわけだけど、左右の落ち判定が甘くって助かるんだ。このあたりはゲームの性格をちゃんとわきまえてるって感じ。それに、中央のエイリアンの口を開いて、そこに入れれば上に戻れるしね。ま、このピンボールは各パーツのグロテスク（ノーミソが割れたりマユが割れるとそこからエイリアンの子供がウジャウジャと出てくる）なのがいいんだよなあ。超インフレゲームになるので、得点をなるべく高く取るようにしよう。目標はとりあえず1千万、次に5千万、そして1億点だっ。



スライム

ここにいるスライムを全部破壊するとフリッパーの間にガイコツがでてくれる。ガイコツがでてる状態で破壊すると引っ込むぞ。

タマゴA

ボールを連続で10回当てるとエイリアンが出現して、50万点のボーナスとなる。しかし、連続10回は難しいぜ！

目玉

中央の3つのバンパーの配置を変えて、ボーナスの基準点を1000点上げてくれる。当てるのがなかなか難しい。

ホールD

上部ゲートの左はじを通すと開く。通常はボールが落ちるのを防ぐだけだが、ある条件下ではボーナスステージへいけるようになる。

スイッチアイ

下の画面のボーナス基準点を1000点上げてくれる。ここにあてるのは簡単だが、左右に流れるので注意しよう。

タマゴB

10回ボールを当てるとエイリアンが出現する。連続でなくてもいいので簡単に出現するぞ。ボーナス点がないけどね。

ハンドC

右のターゲットを3つとも倒すとゲートを閉じてくれる。直接当てるとはねかえすぞ。

ホールA

別名"触手"。上のゲートの右から2番目を通すと開く。触手に触れるとボールを中に取り込む。ボーナス以外はあまり関係ない。

ホールB

ここにボールを入れると上部画面のボーナス倍率がアップする。ある条件下ではボーナス面にいくこともあるぞ。

ホールC

下部画面のエイリアンに喰われたボールの吐き出し口。左フリッパーを上げておこう！ ある条件下ではボーナス面への入口となる。

ハンド

上のハンドはボーナスランプが桁上がりすると開く。

下のは右のターゲットを3つ破壊すると開くぞ。

左右ターゲット

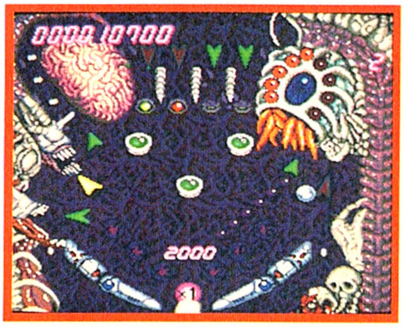
左右ともに、3つ破壊するとボーナスの倍率がアップする。その他にもいろいろなアクションにかかわっている。

マウス

口のことね。左右ターゲットを全部破壊すると開く。中にボールを入れるとその時のボーナス点×倍率の得点が入る。

グロいグラフィックを楽しもう！

このピンボールのウリはなんといってもグラフィックとその雰囲気だね。各パーツはすべてエイリアン調になっている。良くみると内臓だったり、血管が脈打ってたりして、なかなか小気味悪くてよろしい。プレイしてるとこのグラフィックもよく見れないからねえ。それに2曲選べるサウンドもいいぞ。グラフィックとしては、例えばマユがだんだん割れていって、最後には幼虫みたいのが出て来るのはさすが、と思ってしまう。落ちてしまうのをカバーするのを頭蓋骨とか、尻尾とか手とかにやらしているというアイデアの方も凝ってるよね。紙面ではこれぐらいの表現しか出来ないんだけど、ぜひとも、動いている画面を見てほしいんだ。絶対にほしい！ というようなソフトではないんだろうけど、定番として必ずおさえておきたいソフトなのである。



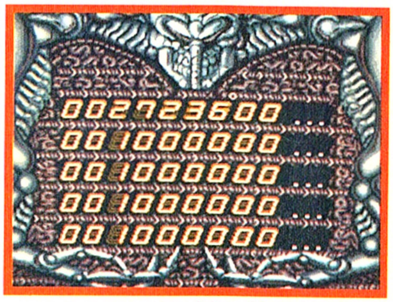
▶ストッパーであるガイコツを出したところ。上部画面ではボーナスを出すのがタイヘンなのでボーナス面でかせごう

なにがなんでもエクストラボール

それじゃぁ、高得点を上げるコツを教えてしまおう。なぁに、カンタンなことさ。エクストラボールを必ず取りゃいいワケさね。下段のエクストラボールはワリと楽勝で取れるから、持ち玉1個につき、最低でもエクストラボールを1個取れば、1億点突破も夢じゃないのだ！ ファイトっ!!

どうだい？ カンタンだろ。えっ？ おいらは1億点を越えたのかって？ ご、ごめんなさい、まだ8千万点ぐらいなんですぅ……。

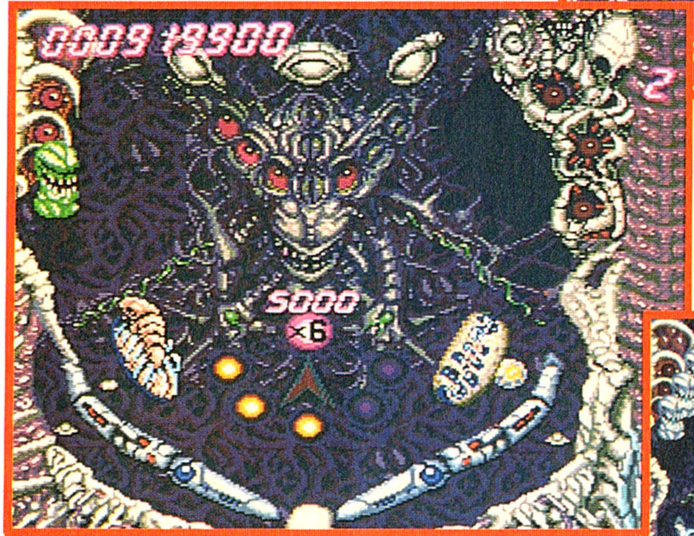




▲これがスコアボード。上位5人まで登録される。100万点以上でないと登録できないけど、それぐらいは簡単にでるようになるよっ

▲中央のエイリアンのマウスを開けたところ。開けるとエイリアンが出現するぞ。タマゴも割れそうだ

▼左右のタマゴに70回ボールを当てて、マウスにボールを入れると、持ち玉が1コ増えるんだ。ボールを落とすとリセットされてしまう。



▲左のタマゴが割れてエイリアンが出現した。この出かたも気持ち悪いんだ。フリッパーの間にはストッパーのガイコツもでてるしね。これらがウニョウニョと動くのを早く見せてあげたいよ





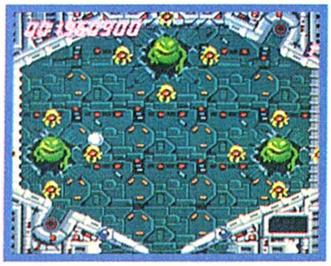
▲これが最後のチャンスだ。回転している数字と得点の末尾の数があえばエキストラボールとなってプレイを続けられる

BONUS STAGE4面！

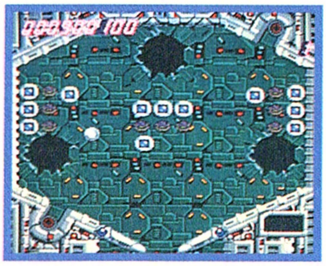
エイリアンの口にボールを入れるとボーナスステージとなる。得点をかせぐにはここでパーフェクトをださないとね。最高70万点取れるぞ!!



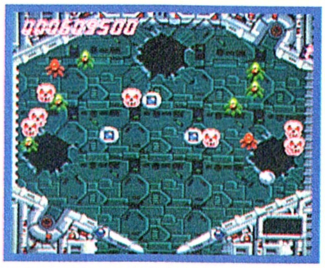
この面は出現する竜を8匹倒すとパーフェクトとなる。頭や途中の体を破壊するとバラバラになるぞ。こいつは簡単な方で、うまくすると右のバーにボールを止めておけば勝手に当たってくれるんだ。



まず回りの小物4つを破壊してから中央の大きいヤツを破壊するようになる。ここは難しい。中央のヤツにつかまると引っかかって、ボールがスットンと落ちちゃうんだ。まず右、左、そして中央をやろう。



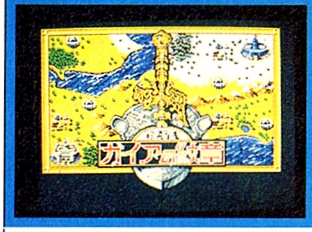
9つの目玉を点灯させるだけなんだけど難しいんだよ。目玉の前に動いているのが邪魔するんだよね。コツはあせらずボールを上に上げることだ。ここはパーフェクトの得点が高いぞ！



フラフラしている敵に何回かボールを当てていく面だ。この何回か、というのがクセモノなんだよね。連続して当てられればいいんだけど、クリアするのに時間がかかるし、得点もそんなに高くないからねえ。

ガイアの紋章

文／ターミネーター辻



■NCS
■9月23日発売
■¥5500

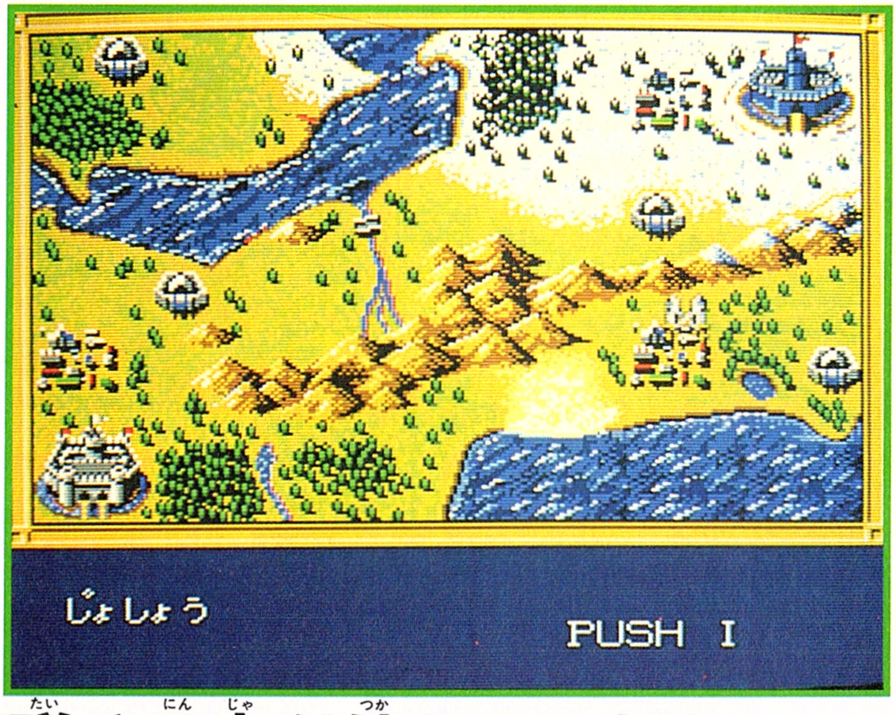
ファンタジーSLGだ！

これは同名のパソコンソフトを移植したＳＬＧである。普通のＳＬＧと違うのはファンタジーの設定だという事だ。だからユニットも、いわゆる生物兵器みたいなモノになってるんだよ。戦うのはライト（光の軍）とダーク（闇の軍）だ。シナリオ選択モードではどちらでもプレイできるんだけど、キャンペーンモードではライトだけ。戦いでは魔法も使えるのでファンタジーの雰囲気が楽しめるぞ。それにシナリオでは自衛隊とか忍者とか使えるしね。普通のＳＬＧと同じように遊べるのもいいところだぞ。

ガイア大陸を2分する光と闇の国！

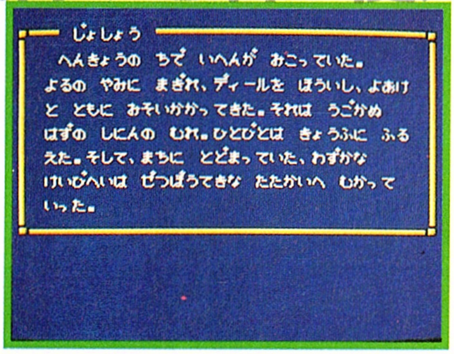
ガイアは剣と魔法の力が支配する幻想の大陸である。そのため神と非常に近いところに存在し、その影響も受けやすくなっているのだ。そして今、ここガイアに光と闇の神の戦いの影響が出ようとしている。ガイアを２分していたエルスリード王国国王ジークハルトが光の力を、ヴェルゼリア王国国王ボーゼルが闇の力を手にしたのだ。当然、光と闇は１つのところにいることはできない。ボーゼル軍は一気に侵攻を開始した。ジークハルトはボーゼルを打ち砕くことが出来るだろうか……。

これがガイアの紋章の基本ストーリーだ。マップはシナリオモードで30、キャンペーンモードで25用意されているぞ。シナリオとキャンペーンでは部隊の使い方とかが違うんだけど、基本的には、普通のＳＬＧと同じだ。ヘックス制で、ＺＯＣがあり、地形効果がある。ただ、魔法があるんだよね。魔法の中には地形効果を無視して進めたり、敵のフェイズを飛ばしたりするのもある。これを使いこなさなきゃなんないのがこのＳＬＧの特徴だ。



シナリオでは自衛隊や忍者が使えるのだ！

シナリオモードの中には30のシナリオがあって、それを自由に選択して遊べるようになっている。その中には「1988、にっぽん」や「ぶしのこころえ」といったシナリオがあって、自衛隊や忍者で戦えるんだぜ。特ににっぽんの方はダークドラゴン１匹と自衛隊が戦うので、怪獣映画のノリで遊べるというわけだね。魔法は１つしか選べないのでよく考えて選ぼう。あとはコンストラクションモードというのがある。このモードでは好きな地形とユニットを選択して戦えるようになっている。ユニットの性能を確かめるにはここでプレイすればいいんだ。魔法も全リストから１つだけ選べるぞ。

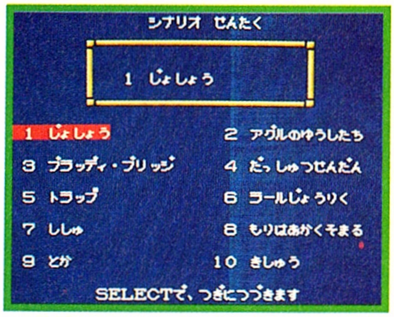


◀シナリオの説明だ。これを読んでからプレイすればそれなりに盛り上がる。キャンペーンモードでは表示されないんだ

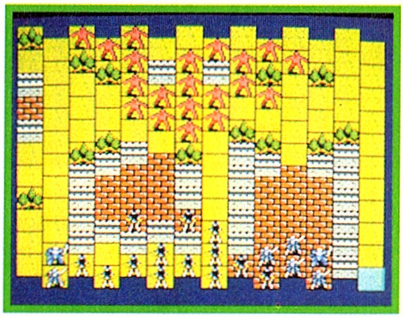


▶これが選択できる全ユニットだ。下2段のユニットがシナリオだけのユニットである

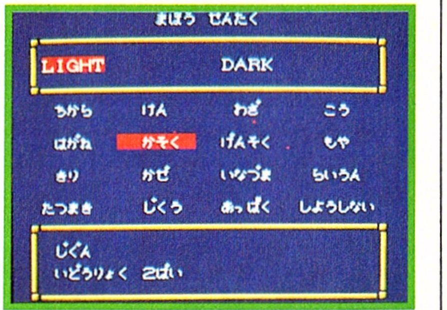
▼魔法はこれだけある。全部成功率が違うので状況を見て選択しよう。不利なときは100%きく魔法がいいね



◀30あるシナリオの中から1つ選んでプレイしよう。このモードでキャンペーンの地形確認もできるね

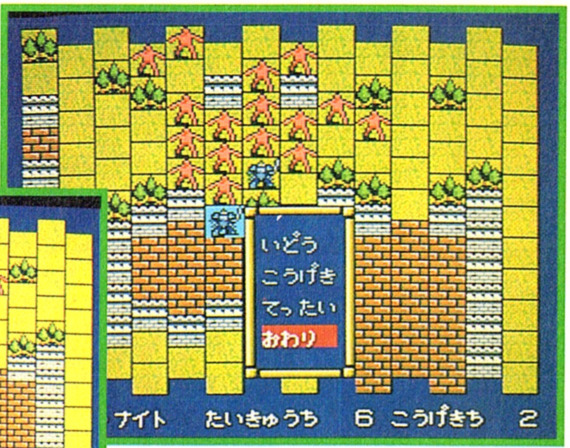


◀シナリオモードではユニットは選択できない。この戦力で戦うのはちょっとキツいんだよなあ



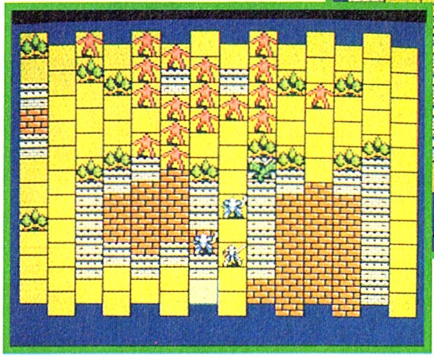
キャンペーンモード

これがメインのモードだ。キミはライト軍の指揮官となってダーク軍をどんどん破っていかなければならない。ユニットは上3段までの部隊を、ポイント内で選択する。ポイントというのは、お金みたいなモンで、多ければ多いほど良いユニットを選択できるわけだ。このポイントを上げるには、なるべく損害を少なくして、規定ターン数前で終了すること。つまり、6ターンで終わらなければならないところを7、8ターンかかったり、損害が多すぎる場合にはもらえるポイントが少なかったり、マイナスになってしまうんだね。良い結果がでるまで何回もチャレンジしよう！ 終了するとパスワードが表示されるので、ちゃんと書き写しておこうね。



▲攻撃がすべて終了したらおわりを選択する。ここでアーマーナイトを選んだのは、反撃できるから。ゾンビが攻撃すれば反撃できるので、効率よく攻撃できるんだ

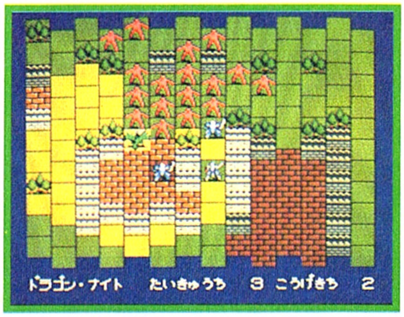
▼ドラゴンナイトで先制攻撃。ここは数が多いので反撃できるアーマーナイトが主軸の戦力となる



▼持っているポイント内でユニットを選択できる。最初は12だ。ユニットの数は20までしか選べないぞ！



▶移動範囲はこのように明暗で表示してくれる。この他にも攻撃できる相手など明暗ではっきりと区別されるんだ



▶終了すると損害の度合と、ターンポイントが表示される。パスワードは間違えずにひかえておこう



HOT ホットニュース NEWS

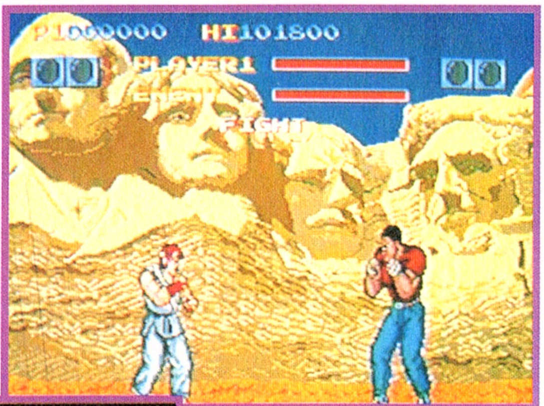
ファイティングストリート

■ハドソン
■発売日未定
■価格未定
■CD-ROM

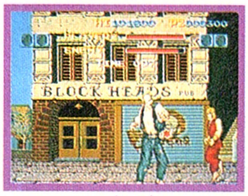


いよいよ10月にはCD－ROMプレーヤーが発売される！…はず。と、いうわけで今回はCD－ROMゲームソフトの最新情報だ。CD－ROMのアクションゲーム第1号となるのは「ファイティング・ストリート」。アーケードゲーム「ストリート・ファイター」のPCエンジン版なのだ。CD－ROMがどんなパワーを見せてくれるのか、PCエンジンユーザーでならずともこれはちょっと見逃せないのだ。

ゲームの主人公は"隆"と"拳"ありとあらゆる格闘技を学び、独自の格闘技スタイルを作りあげた天才格闘家だ。プレイヤーは世界最強の男を目指し、"隆"と"拳"となって世界のストリートファイターに闘いを挑むのだ!!

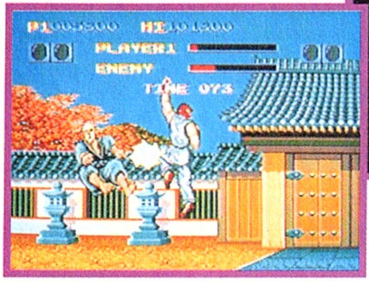


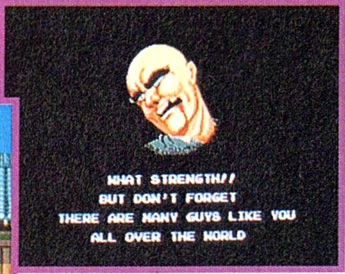
◀試合中に相手を殺し、ストリートファイターとなったマイク。元プロボクサーだ



▲イギリスで待ち受けるのはバーディーだ

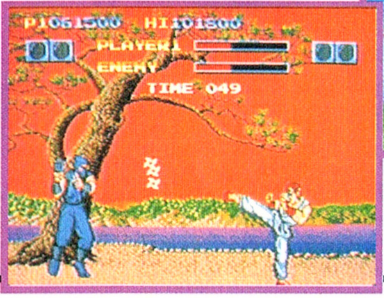
▼第1の敵は"烈"少林寺拳法の達人だ。おのれの腕を試すために闘い続ける憎形のストリートファイターなのだ





▲烈を倒したとしても、まだまだ先は長い。世界には、烈以上のストリートファイターがいくらでもいる

▼現代に生きる忍者"激"、必殺の手裏剣の名手だ。忍者の強さを世に知らしめるためにストリートファイトを続ける





▲ここまで来れればエンディングはもうすぐだ。はたして拳は世界最強の男となれるだろうか

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



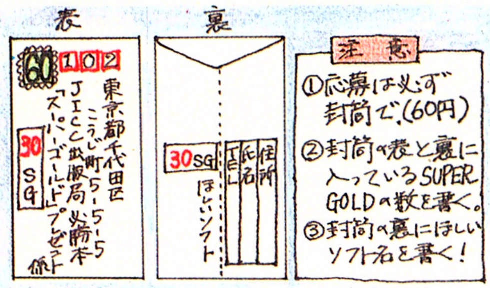
5名

「ハイドライド3」アルバム
(キングレコード)



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは9月16日(金)当日消印有効。発表はVol.22の予定です。

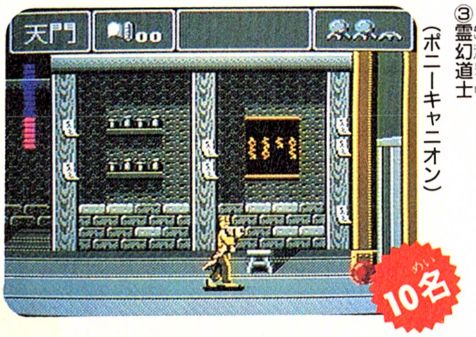




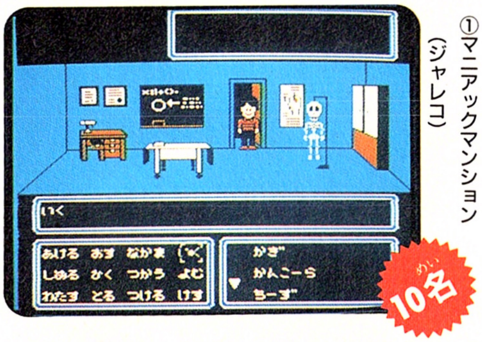
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



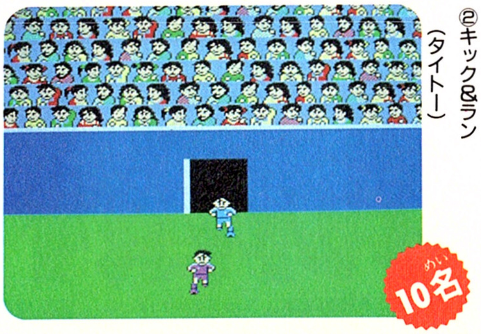
③霊幻道士（ポニーキャニオン）



①マニアックマンション（ジャレコ）



④コナミックスポーツ イン ソウル（コナミ）



②キック&ラン（タイトー）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、９月16日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、11月４日㈮発売のVol.22のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol. 14 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・田村泰子　内山秋雄　岩手県・沢村昇　秋田県・敏原淳也　福島県・尾ノ瀬治木　埼玉県・藤原明　千葉県・金谷広　東京都・斐島了介　崎谷香　富山県・井原秀和　山梨県・十万道男　長野県・水谷龍太郎　岐阜県・川又雄策　愛知県・島崎一武　滋賀県・沢向直路　京都府・園林修二　大阪府・今村義希　中丘光一　奈良県・成川京平　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・竹本慎一　茨城県・枝口仁作　埼玉県・鈴木義信　城場宏金　千葉県・三浦道成　東京都・和冬美　長野県・阿南知久　岐阜県・野村敬吾　愛知県・吉川正人　川本幹哉　滋賀県・上田剛生　京都府・秦文久　大阪府・安東実　兵庫県・斉田勝彦　和歌山県・梅村君代　広島県・沼田良一　香川県・子安圭太　長崎県・北畑富士雄　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・樋口孝泰　青森県・柳友幸　秋田県・芳賀和人　福島県・結川誠一　群馬県・日高健介　東京都・永田恵太　神奈川県・広尾智雄　富山県・坂井卓司　静岡県・殿中拡平　三重県・和田嘉夫　京都府・松永敬史　大阪府・谷部舞子　和歌山県・長谷川純也　岡山県・市原晋　山口県・佐山正則　愛媛県・森野曜史　福岡県・斉藤忠仁　福岡県・村本祥　熊本県・古田茂　鹿児島県・粟原裕之　他20名

★超惑星戦記メタファイト下じき

岩手県・梅沢寛文　栃木県・伊本一男　埼玉県・小林日出男　大阪府・菅木誓一　他26名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①じゃリン子チエ

北海道・茂木進一　福島県・屋島奈津樹　埼玉県・関川進　東京都・原田大三　石川県・戸川辰彦　愛知県・友久幸朗　大阪府・上原総一郎　広島県・三島安高　愛媛県・藤間真　鹿児島県・和田弘

②伝説の騎士エルロンド

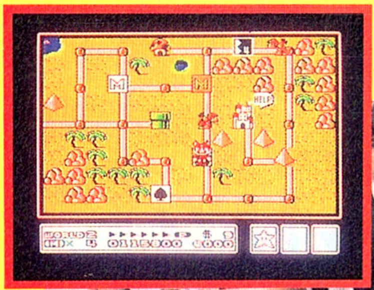
青森県・渡度英秋　山形県・田島吾朗　栃木県・木田実　東京都・原好雄　神奈川県・阿部抜也　中本日出樹　石川県・保坂登志夫　大阪府・吉木進　長野県・広畑敏也　宮崎県・舟木豊

③ベストプレープロ野球

宮城県・藤原登　埼玉県・柴田利只　神奈川県・水瀬たもつ　新潟県・中西直　愛知県・沢田多加志　大阪府・蔵金治典　鳥取県・渕崎正一　徳島県・尾形正信　長崎県・中村良人　鹿児島県・追川邦夫

④ファイヤーロック

福島県・加藤照男　茨城県・東宏明　岐阜県・関根順一郎　京都府・新田勲　兵庫県・畑山弘雄　広島県・中沢政吾　山口県・米山隆祐　愛媛県・高垣敏二郎　高知県・貝原佳子　宮崎県・内藤俊浩



発売まであと1ヶ月ちょっとダ！

日本全国のゲームファンが待ちに待って、待ちくたびれたスーパーマリオ3の全容が、いよいよ明らかになってきた！ もーッ、嬉しくって涙が止まらないコトだろう。1日でも早く、子クッパやハンマーブロスたちと戦い始めたい気分だね。

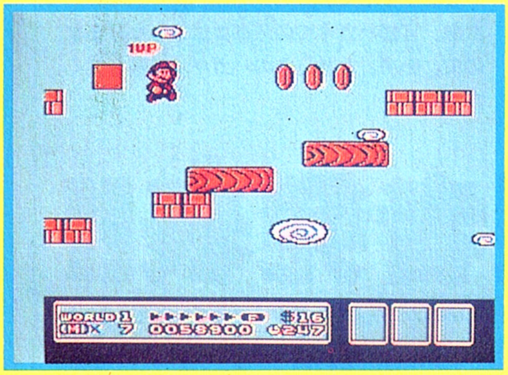


▶8月24日、任天堂でのスーパーマリオ3の発表会発表会

スーパーマリオ3はア

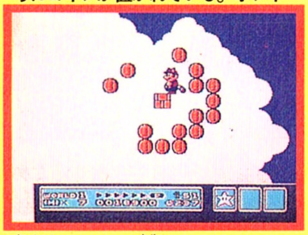
任天堂	10月23日発売
¥6500	カセット(2M+1M)

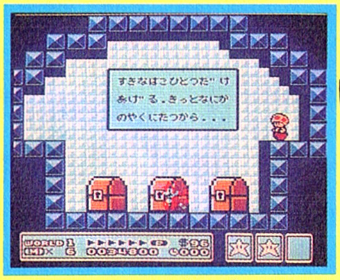
SUPER MARIO BROS. 3



◀マリオが立ち止まっていても、勝手に画面が流れていってしまう強制スクロール面もあるんだよ！ ゲゲ

▼前作以上に、マップのいたるところにコインが置かれている。ホント





◀キノピオとの会話シーン。箱を選ぶとアイテムが手に入る。嬉P

隠れキャラもある！

ヒューヒュー！ やったぞ見たぞスーパーマリオ3！ マリオ3は数々のアイデアとキャラクターに囲まれた、豪華絢爛、中国の幻の料理萬漢全席のようなゲームだった！

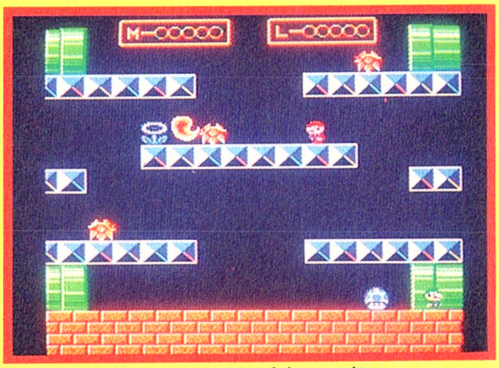
従来のマリオスタイルのゲームに、小さな別のゲームをいくつも合体させたような楽しみがある。たとえば、マリオとルイージが出会えば、往年の名作ソフト「マリオブラザーズ」とそっくりのステージが始まるし、キノピオと出会えば、ルーレットや神経衰弱モドキを遊ぶコトもできる。



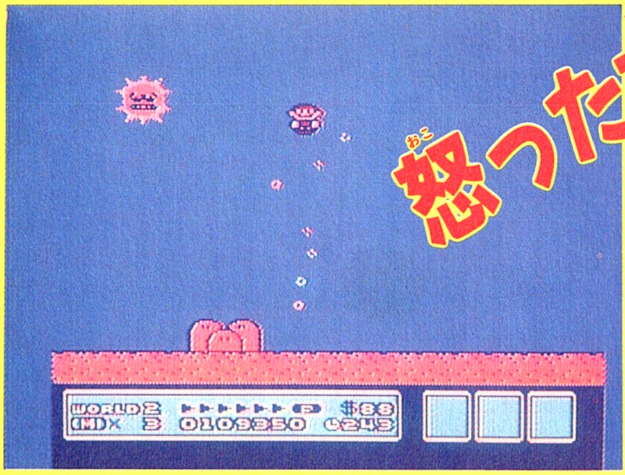
さらに注目したいオモシロどころは、コトあるごとに変わっていくマリオの姿だ。デカマリオやファイヤーマリオはもちろん、しっぽマリオに変身して、しっぽでブロックを壊したり、空を飛んだりするのは、心臓がケイレンするほど痛快だ。さらにマリオはさまざまなモノに変身していくらしい。

そしてマリオ3は、実質的な前作にあたる「夢工場ドキドキパニック」(米国NESのタイトルはSuper Mario Bros.2）の影響を少なからず受けていると言えそうだ。夢工場にあった足元がズブズブ埋まっていく流砂が、スーパーマリオ3ではワールド2に出現するし、子クッパなどのボス系のキャラクターと戦うときの雰囲気も、スーパーマリオより、夢工場のほうに近い。ボスたちは何度も踏みつけないと倒れないカタいキャラクターなんだ。

とにかくスーパーマリオ3は、ゲップがでるほどアイデア盛りだくさんのゲームだ！



▲マリオとルイージがマップ上で出会った！懐かしのマリオブラザーズで、相手の持ってるアイテムを獲り合おう！

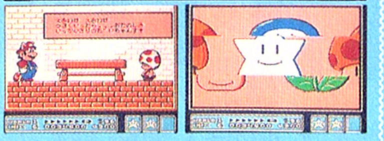


▶タツマキに巻き上げられた！ 太陽も体当たり攻撃するよ

怒った太陽とタツマキもいた!!

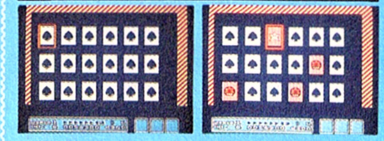
絵あわせゲームとカードめくり

絵あわせ



マップ上のキノコマークに行くと、簡単なルーレットを楽しむことができるんだ。絵がピタリと合えば、マリオのストックがバカスカ増える

カードめくり



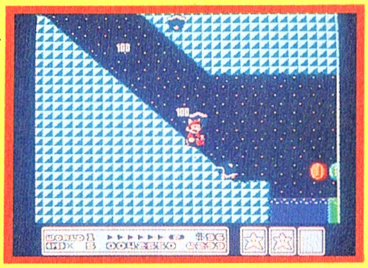
5万点ごとにマップ上にスペードのマークが現れる。そこに行くと神経衰弱ゲームができるのさ。絵が合えば、マリオが増えるよ！ イェイ

イデア盛り込みまくり!!

君もテクニシャン

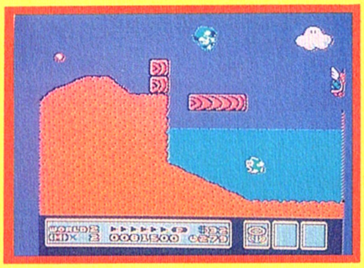
マリオ3はテクの深い世界だ。あまりに深くて、ゲームのヘタなヤツはおぼれてしまいそうだ。しかし心配することはない。そういうひとのために、あちこちに隠れブロックやアイテムがあるのだよ。

■すべる



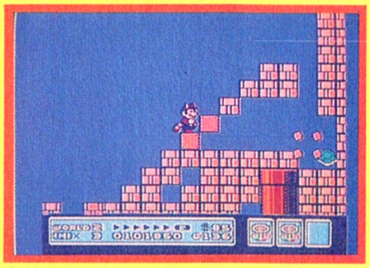
▶坂道で✚ボタンの下を押す。すると、マリオはヒュー！とすべるぞ。体あたり攻撃にもなる

■スクリューアタック



▶そして無敵のスターを取ったとき、ジャンプしたマリオはクルクルと回って攻撃できる！

■蹴とばす

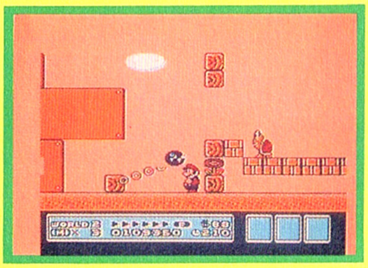


▶さらに！ カメを蹴っとばすことで、ブロックに埋もれた土管を外に出すコトも可能だ！

凝ったキャラ

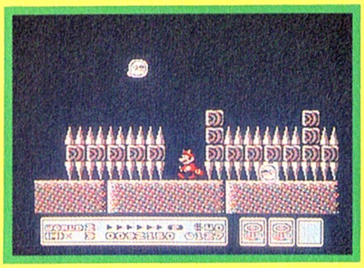
クッパやクリボーだけじゃない！ スーパーマリオ3には、今まで見たコトもないような楽しい新キャラクターも続々と登場するぞ。そのスバラしい動きかたに注目して欲しいのだが……

■ワンワン



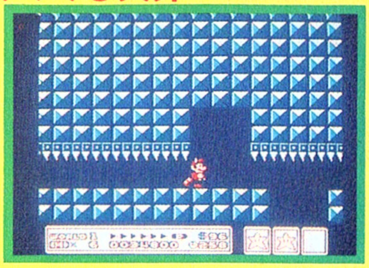
▶猛犬注意！ 鎖につながれているから、あまり近すぎなければ大丈夫だが。でもコワイ

■おばけ



▶うしろを向くと石のように止まっているが、背中をムけると鬼のように追いかけてくる。ゲ

■落ちてくる天井

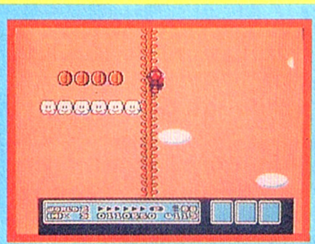


▶ここでは天井がジリジリと下がってくる。安全地帯に逃げて再び天井が上がるのを待つんだ

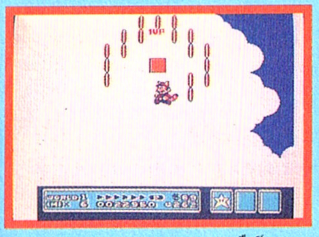
心はリッチ

フィールドの上空には、たくさんの隠しコインがある。しっぽマリオになり、Bボタンで加速してパワーメーターをいっぱいにあげよう。それでジャンプボタンを連打すれば、空をパタパタ飛べるよ。

隠しコイン

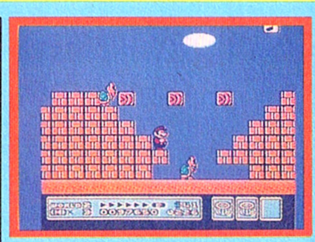


▲グッとタクマシクなったツルなんかもある。隠れフューチャーが多い

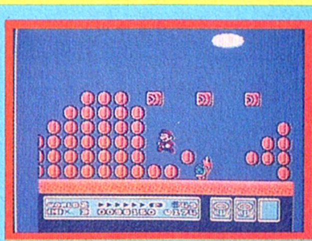


▲さらにブロックにドカンと頭突き！ やったぜブラボー、1UPキノコだ！

コイン⇔ブロック



▲ブロックを叩いたとき、Pの字のアイテムがでるときがある。取ると……



▲コインとブロックが入れ替わっちゃうのだ！ これは楽しすぎる──！

源平討魔伝

ファミコン版「源平討魔伝」には、お座敷がよく似合う!?



▲【平　景清】(?～一一九六)
平安後期・鎌倉前期の武士。『源平討魔伝』の主人公。平氏滅亡以後、自らの命を断食にて断ったが、頼朝(下)への怨念により甦がえる。2年ぶりにFCで復活す。





撮影だっちゅーのにカメラを忘れて熱中する二人。笑い声で障子も揺れる!? 左の松岡さんと右の長野さん

◎真の新タイプの登場だ

「景清にイジワルするのって快感。アタシは魔物をプレイする方が楽しめる」

ハッキリ言おう。あの源平が家でやれる、と思って買ったファンは当てがハズレる、と。太刀を振りかざし、敵をバッサバッサと斬っていく景清の姿はここにはいない。あるのは、鉄製フィギュアとなった景清だけである。しかし、この立体フィギュアの景清クンこそニュータイプのヒーローなのだ。

僕達を魅了した独特のグラフィックとサウンド。確かにFCでこれを再現するのはムリだったろう。だから、しょーがないからボードゲームにして目先を新しく胡魔化した、というのではない。コンピュータゲームとボードゲームの独自の面白さをぶつけて、新しいゲームを作り出す。FC版「源平討魔伝」は、こんな前向きな意欲を持って作られた異色作なのだ。「とにかく、画面とボードのつながりがスムーズね。呪文を使うときでも持っているカードだけしか画面の中で使えないし。みんながよく言う、ゲームバランスがイイってコトだと思う」(アーケード版源平もやった都立高3年の松岡妙子サン)

「そうそう。コンピュータがアタシ達の持ってるカードを知ってるから驚いちゃったワ」(FCをほとんどやったコトのない女子大1年の長野宏美サン)この源平は、ただ画面とボードがうまくつながっている、というだけにとどまらない。ボードゲームの面白さが十二分に楽しめる。

「ホラーカードをもらって自分だけで見るときってワクワクするでしょ。あと、他の人が何の呪文を持っているかわかんないからスリルもある。ファミコンとは全然別の面白さ



ナムコ
¥4900
10月発売予定
カセット



よ」(松岡サン)「ボードがあるとゲーム内容がとってもわかりやすい。ファミコンていうと覚えることばかりで疲れちゃいそうな気がするんだけど、このゲームはアタシでもついていけるワ」(長野サン)

フツーの女のコでもわかるから、ゲームがカンタン過ぎて面白くない、とスグに思い込むヤツがいるかもしれないが、心配無用。プレイヤー同士のカケ引きが絡んでくるから、奥が深い。そうラクラクとクリアはできないハズ。このカケ引きが、何よりも源平の魅力なのだ。では、ゲームを紹介しようか。

ロムカセットのほかにこんな道具を使ってプレイするんだ





▶主人公の平景清のフィギュア。鉄製で重さがウレシイ

▲超強力アイテム三種の神器を表すカードとボードに置く個々の目印

▲九州から関東までの地図が描かれているボード。紙も厚いぜ

◀呪文カード。画面で呪文のコマンドを選んでから使う

▶カラーチップ。支配国の目印となる

これが、カセット以外の付属部品。もう本格的なボードゲームの中身と同じだね。

そこでだ、こーしたボードゲームグッズがソフトに加わると、何故楽しいのか？　それを探ってみよう。

たとえば、「三種の神器」。こんなアイテムは、ドラクエだったらたとえ手に入れたとしても、ウインドウに「…を手に入れた」としか出ない。しかし、源平では実際にアイテムを自分の手に持つことができる。それが、紙のカードであったとしても、この、アイテムを手に持つ、という実感がゲームに感情移入させやすくしているのだ。呪文カードでも、カードを使うときにみんなに見せて、肉体的な動きが加わる。つまり、平板的なC・ゲームに、立体的なリアリティを与えられるのである。

❖ゲームの遊び方は2通りある

1人用プレイ【景清を強化し打倒頼朝が目的のRPG風】

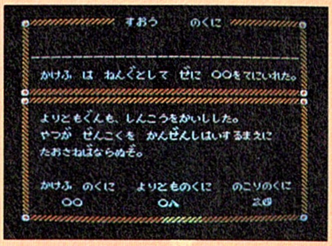
このゲームには、当然、1人用モードもある。1人用モードでは、コンピュータが操つる魔族と戦うのだ。

冒険の途中で、徳（＝経験値）を上げ、アイテムを集め、パワーアップする。つまり、主人公を育て上げていくという点で完全なRPGといってよい。最終目的も、源頼朝を討つコト。倒したところでゲーム終了となる。

ただし、普通のRPGと違う点が二つある。頼朝を討つ前に、頼朝に全部の国を支配されてしまうとゲームオーバーになってしまうのが一つ。それともう一つは、ボードをマップにして、ボードを基に戦略を立てていくことだ。

でも、ま、ハッキリ言って、1人用プレイは盛り上がらん。ボードの必要性もなく、凝ったストーリーもない。面白いイベントもないから、このRPGモードを期待すると肩すかしを食うぞ。

ファミコン版源平はやはり多人数プレイのオリジナルとして楽しみたいネ。



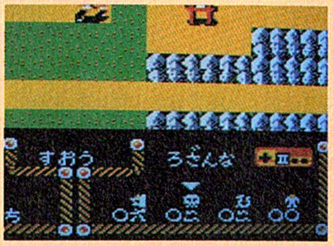
▲一国の冒険が終了すると、このように、頼朝の進攻状況が画面に表示される。運が悪いと、一度に最大3国まで支配されてしまうのだ。ムムム…

2～4人用プレイ【年貢の多さを競うボードゲーム風】

このゲームの真髄である多人数プレイモード。

全員が景清となり、順番に冒険をしていく。そして、残りのプレイヤーのうち1人が魔族を操り、フィールド上で景清のジャマをするのだ。例えば、タイミングよく魔族をエンカウントさせて景清を倒す、といったようにね。つまり、アクション性の強いゲームになっているワケだ。

さらに、このモードの大きな特徴は、ほとんどボードゲームであるというコト。「バンカース」や「モノポリー」と同じ性質のゲームになってしまう。頼朝を倒してゲーム終了となるが、それは単なる終了の合図。このゲームの目的は、いかに多くの国を支配し、他のプレイヤーより多くの年貢を貯めるかということにある。バンカースで一番金をためた人が勝ち、とまったく同じ。ボードが非常に重要な役目を果す、画期的なFCボードゲームなのだ。



▲フィールド画面の下に魔族側のコマンドがある。景清と別のプレイヤーがこれで魔物を選んでエンカウントさせる。魔物プレイヤーは順番に交替

源平討魔伝

ゲームの流れを追ってみた！

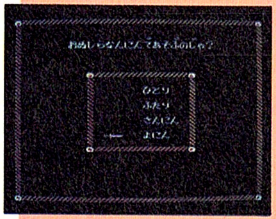


ここでは少しわかりずらい多人数プレイの進行を説明していこう。実際にプレイするとスゴク簡単なんだよね。



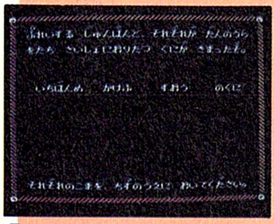
◀タイトル画面。コンピュータボードゲームの英字も

◉なん人で遊ぶのじゃ？



◀プレイする人数を選ぶ。3人プレイがベストとみた

◉スタートの国を決定



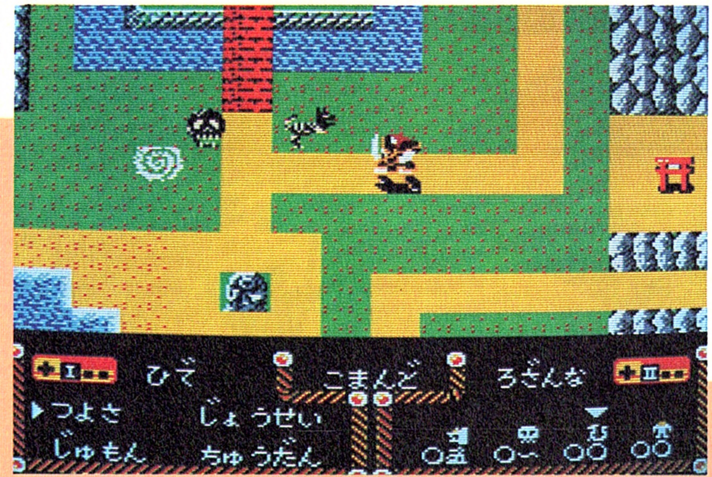
◀壇の浦に近い4つの国の中からランダムに決まる

◉冒険前に運勢を占う



◀一国の冒険の運を決める大凶から大吉までの6段階

◉メインのマップ画面



左下は景清のコマンド。じょうせいは各プレイヤーの支配国と年貢数が見られる。ちゅうだんは考える余裕を得る。

右下は魔物側のコマンド。猛獣・魔物系、妖怪・亜霊系、神獣・邪神系、親王系の4種から選びエンカウントさす。

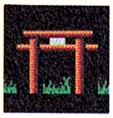
◉マップ上マークの意味



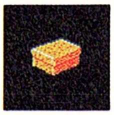
◀城。城主と戦って勝つとこの国を支配できる。多人数モードでもコンピュータが相手になる。



◀地蔵。魔物を倒してもらった銭で命を回復するところ。銭1つで命が3上がるが、2回目からは値上がる



◀鳥居。徳を景清の各能力（剣力、妖力、防御力、機敏さ）に変えるところ。最初は徳50で力が1つ上がる



◀つづら。これを取ると呪文カードが1枚もらえる。1度取ったらあとは空っぽになっている



◀魔物渦巻。魔物側プレイヤーが操作。この渦巻のある所から魔物が出現する。最高3匹まで一度に出せる

基本的には同じだが

1人用プレイはココが違う——。

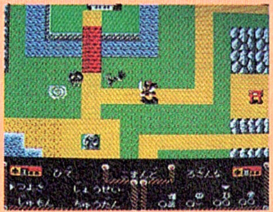
まず、呪文カードは不用。その代りに画面には呪文〝のもと〟が表示される。次に、3種の神器は全て集めなくてはならない。さらに、魔物が出現したときに、地蔵や鳥居に入っても魔物が消えない。（多人数プレイは消えてしまう）

◉負けると黄泉の国へ



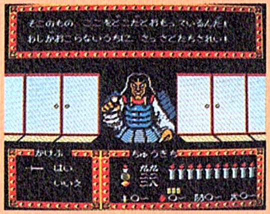
◀ルーレットしだいで生き返ることも可能なのだ

◉魔物出現し追ってくる



◀景清の近くに魔物を出すと自動的に追ってくれる

◉一国の主、城主と決戦



◀魔物を全部倒さなくても城に入って戦うことが可能

◉魔物を接触戦闘開始！



◀戦闘画面に。魔物プレイヤーも景清を攻撃できる

◉城主を倒し次の国へ



◀一国の冒険が終わったら、景清と魔物が別の人に交替

◎源平の魅力は人VS人

さて、ゲームのアウトラインを紹介したところで、先ほどの御二人に再登場願おう。どーやら早くも2戦目に突入しているみたいだ。

「ネェ、このゲームは性格が出ちゃうよね」

「特に魔物側をプレイするときがそう。出現させるタイミングで景清をイジメられるでしょ」

「そう。あとちょっとでお地蔵さんに入って命を回復しようと思うと、先回りされて魔物に集中攻撃されて、死んでかったりして。そういえば、さっきはずいぶんソノ手を使ってくれたワネ」

「うわ、お姉さんコワそう。で、でも、そういうやりとりが面白くなるわけだから……。ゲームを盛り上げるためには必要だと思いますよ。へへへ」

「ま、そういうコトかな。今度は私の番だワ」と、楽しそうなふたり。

さあ、キミも女のコ誘って源平をやってみないか？手加減を忘れずにね。



NEW SOFT STREET

イエイッ!ソウルだぜ!JBじゃないよ。オリムピックだぜえ!参加することに意義があるんだよなーっ!さて今回もニューソフトがすんばらしいっ!ナムコから本格RPGの貝獣物語が登場。ユニークなんだよ貝のキャラクターが。個人的にはホタテの刺身なんか好きなんだけど。地酒のつめたいやつでキューッとね。関係ないか。オレ子供だし。カプコンからは笑えるアドベンチャー、プロ野球殺人事件がでるっ!ほかにもタッチダウンフィーバーとかロックマン2とかファミコン・ジャンプ!だとか楽しみなソフトが、ズラーッと並んでいますから、まあお読み!ウンババ。







THE TALE OF KAIJYU

貝獣物語



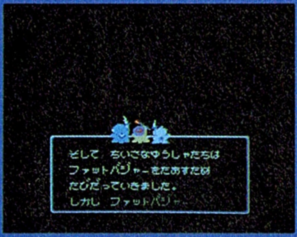
ゲームのストーリー

遥か昔、大魔王ファットバジャーと背中に小さな貝をつけた貝獣たちとの壮絶な戦いがありました。

貝獣たちは、火・水・大気・大地のお守りとされている貝の力でファットバジャーを倒し、暗闇の中へと封印しました。

そして千年の歳月が流れましたが、突然ファットバジャーが封印を破り、闇より復活してしまったのです。

貝獣島の伝説には、この時一人の勇者が現れるとあります。そうです。それがあなたというわけです。

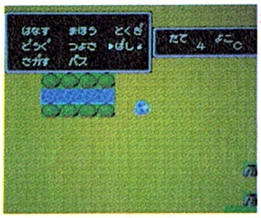


ナムコのひさびさのロールプレイングゲームが、この"貝獣物語"だ。今となっては目新しさのない「平面スクロールマップ」とか「コマンド入力方式」だけど、さすがはナムコ。マルチキャラクター制を導入して、今までにない奥の深いゲームに仕上げているんだ。えっ、マルチキャラクターって何だって？それは読んでのお楽しみ。きっと、このシステムを知ったら驚くんじゃないかな？

火の貝をまといし勇者、天空より現れる！

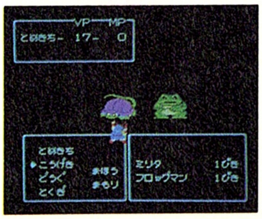
誰でも遊べるゲームだ！

画面写真を見て、"あっ、これってドラクエじゃん！"なーんて言ったキミ、画面だけじゃゲームのおもしろさがわかるわけないでしょ。平面スクロールやコマンド入力方式はわかりやすいし、なんといっても遊びやすい。誰でも楽しく遊べるようにするには、こういったシステムが（今のところ）一番いいんだから仕方ないよね。マニアックにするのは簡単だけど、ファミコンっていうのだから、わかりやすくて誰もが楽しめるのが一番だよ。



移動時 いどうじ

◀平面マップを歩くキャラクター。「ばしょ」コマンドを使えば、自分のいる位置がわかるぞ



戦闘時 せんとうじ

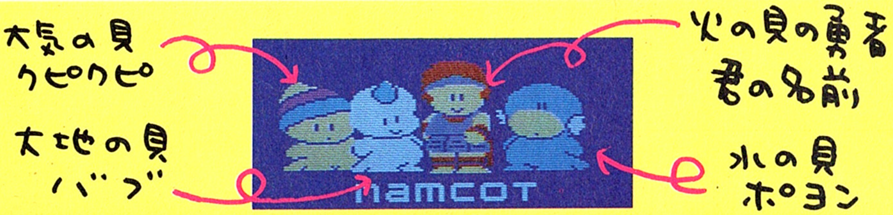
◀敵と出会うと戦闘モードに早変わり。強いヤツから倒すのがRPGのセオリーなんだよ

マルチキャラクターはとても奥が深いんだ！

さて、このゲームがドラクエっぽいということはわかってもらえたね。ところが、それだけじゃ済まないのがナムコの良いところ。

ストーリーの部分でも書いたように、「貝獣物語」は火・水・大気・大地の貝を持つ4人のキャラクターで大魔王ファットバジャーを倒すというゲーム。注目したいのは、この4人がマルチキャラクターだという点だ。マルチキャラクターというのは、単に仲間を集めて冒険するのではなくて、仲間になったキャラクターと別れたり、また一緒に旅をしたりが自由にできるシステムのことなんだ。

例えば4人でパーティを組んだあとで、2人しか乗れない乗り物があったとしたら…。ゲーム中でこんな場面に何度も出会うだろう。誰を連れていったらいいのか悩んだりするかもしれないけど、それもゲームの楽しみの一つだからね。おもしろそうでしょ？



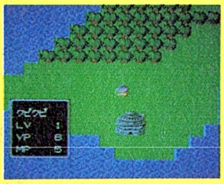
クピクピ	バブ	地球の少年(君だ!!)	ポヨン
南西のローランが出発点 体力回復の魔法が得意て○○○○○の得意技（HPを消費する）を持っている	北東のレハラッタの城からスタート 攻撃魔法を覚えるタイプ 戦闘中も確実に逃げられるエスケープが得意技	彼も魔法よりは戦闘を得意とする 特技はカンフーて、強大な武器"トラコンハンド"などを使う 南東の城マイヨーから	北西のハンテルヘルテの城が出発点 戦闘が中心だが魔法も多少使える 城や町にすぐに戻れるランタムワープが得意技

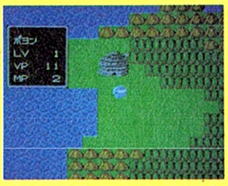
単独行動も可能なシステム——これがマルチキャラだ！

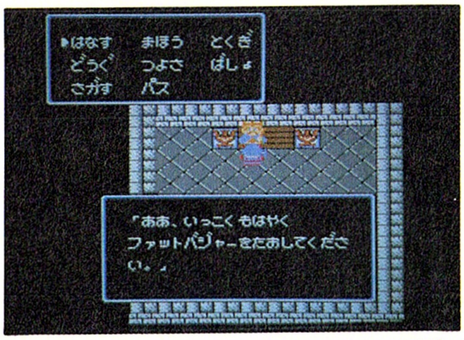
火の貝をまといし勇者——つまりキミが1人で戦っているわけだけど、おや？他のキャラクター達は違う場所でのほほんと休んでいるじゃないか！好きな時にパーティに加えたり、はずしたりできる以外にも、他のキャラクター1人で冒険することが可能なのだ！これが「マルチキャラクター」ってワケ。







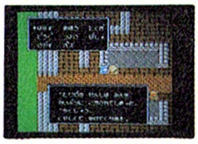




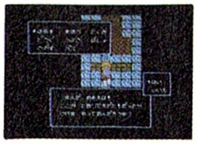
パス・コマンドで広がる壮大なストーリー

主人公は4人もいるぞ!

他のキャラクターへと操作を移す――これが〝パス・コマンド〟だ。フィールドのどこにいても仲間をはずしたり、主人公以外のキャラクターだけで冒険したりもできる。プレイヤーの作戦がモノをいうシステムだね。



◀パス・コマンドを使えば他のキャラクターに操作を移すことができる。さて、誰にしようか?

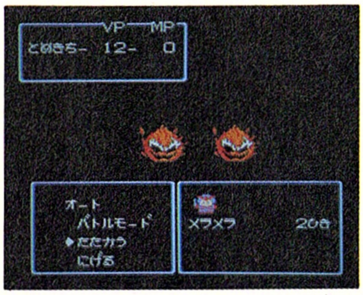


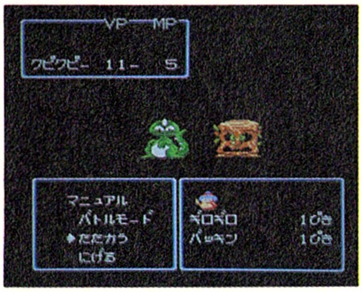
▶パス・コマンドを使ったキャラクターはその場所にいる。そこに行けばパーティに加えられるぞ

ついにファミコンRPGはパソコンRPGを超えたのか

戦闘方法は2つもある オートとマニュアルだ

このゲームでは戦闘方法に2種類あるんだ。1つは普通に操作するマニュアルモード。そしてもう1つは、そういった操作を簡略できるオートモード。敵と自動的に戦ってくれるオートモードは他のRPGでも見られるけれど、このゲームではもう少し凝っている。例えば、どの攻撃から攻撃するとか、誰が魔法を唱えるかなどなど。女神転生っていうゲームにもオートモードがあったけど、あれは少し単純すぎて楽勝で勝てる敵以外には使えなかっただろう。貝獣物語ではその点を改良したというわけだね。自分のキャラクターに合った戦闘モードで戦えるわけだから、これはとっても便利だと思うんだけど。





◀最初のころは、マニュアルモードで敵の強さとかを調べながら戦うのがいい

◀2種類のモンスターが現れた。強いヤツから倒していった方が楽だろう

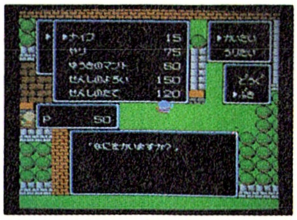
貝獣物語の名場面をダイジェストで紹介しちゃおう!!



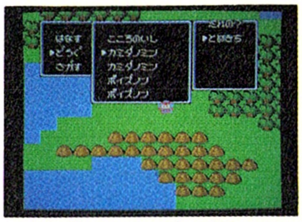
▲ゲームの最後にグラフィックと文字でストーリーを説明してくれるのだ



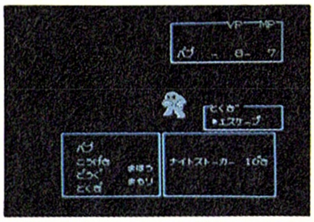
▲水の貝のポヨン。彼の初期パラメータがコレ。戦闘が得意なキャラなんだ



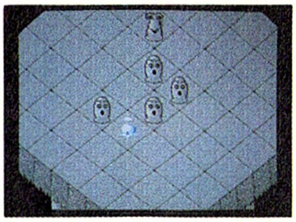
▲まずはお店でお買物。パール(お金のこと)の残りに気をつけるように



▲カミダノミンとかポイズノンなど、アイテムにはそれらしい名前がついてる



▲敵と出会ったら、さあ戦闘だ。特技を利用して戦うのが利口なやり方だよ

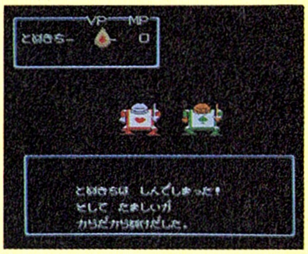


▲平面スクロールではめずらしい疑似3Dっぽい画面。この像は何だろう?

楽しみ方はたくさん。キミだけの遊び方を探せ!

さて、ここまで読んでもらったキミ! どうかな、とてもおもしろそうなゲームだろう?1人で冒険したり、パーティを組んだり……ゲームの展開が一本道でしかなかった今までのものに対して、いろいろな楽しみ方ができそうな気がすると思う。気に入ったキャラクター1人をガンガンとレベルアップさせてみるとか、強いモンスター相手に1人で立ち向かってみたりなど、想像するだけでも楽しいもんだよ、これは。

テーブルトークRPG(いわゆるボード版RPGって呼ばれてるヤツだ)では当然可能な展開だけど、パソコンRPGでは見られないこのシステムを見事に生かしている点がやっぱりスゴイ(おっとウィザードリィIIIがこれに近いことをやっていたっけ)。ストーリーにしばられることなく、自分だけの楽しみ方ができる――これこそが〝貝獣物語〟の大きな魅力なのかもしれない。



◀トランプの兵隊のようなモンスターにやられてしまった。この恨みは次号の必本で必ず晴らしてやるぜ。それじゃ、これで?



／カプコン／11月発売予定／¥5900

THE MURDER CASE IN PROFESSIONAL BASEBALL?

プロ野球？殺人事件



プロ野球界を舞台にした推理アドベンチャーゲーム「プロ野球？殺人事件」。

キミは殺人の濡れ衣を着せられた元プロ野球選手。警察の手から逃れながら、真犯人を見つけるまでのストーリーなのだが、20種ものアイテム、50人を越える登場人物で頭はこんがらがるばかり。さあキミはみごと真犯人を見つけられるか。それとも迷宮入り？

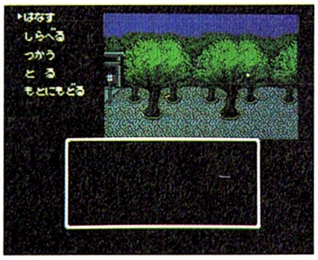
ヌレギヌなんてあんまり〜なおハナシ！

つかまる前につかまえろ

今はもう現役を引退し、野球解説者として活躍している元プロ野球選手「いがわすずる」。

何の因果かニセ札殺人事件に巻きこまれ、警察から重要参考人として追われる身になってしまった。「なんて俺が？」その謎を解きあかすためにも、何とかして警察の手から逃げ続け、つかまる前に真犯人を探し出さねばならない。

他にも疑惑をかけられている奴がいるらしい。まず、そいつらを捜し出すことから始めよう。



◀RPG風のマップから突然AVG画面へ……。一本調子でないゲーム進行が楽しめるゲームなのだ、これは

球界の有名人が続々登場



いがわ すぐる

これが主人公。無実の罪をはらすべく東京から広島まで7つの都市をかけめぐって捜査する。



ほら たつのり

「いがわ」同様疑惑をかけられている人物。だが、自分では何をするでもなく隠れ家でちぢこまってる。情けない。



かきふ まさゆき

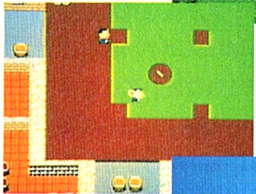
事件現場にいたために事件に巻き込まれた人物。行方をくらましていて足取り不明。お猿さんじゃ、ないのね。

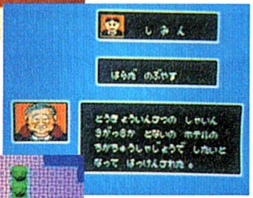
RPG+AG+シューティング＝？

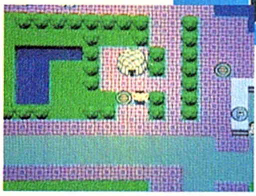
日本全国へ犯人さがしに

情報やアイテムを収集していく、RPG+AVG。他に、AG、SG面まであるんだ。

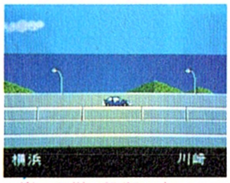

▶ゲームの拠点「いがわ」の自宅。横浜にある豪邸。いいな


◀球場内部だ。選手たちから情報を得られる大切な場所

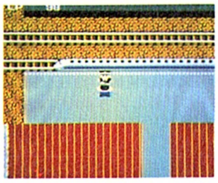

▶マップ面で出会った人に聞きこみすると、この画面になる

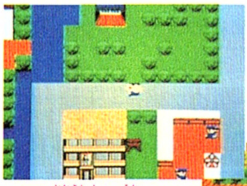

◀東京ドームもしっかり登場する。エスキモーの家みたい？

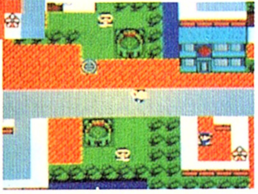
交通イロイロ！上手に動け



▲車で移動。GSに寄らないと途中でガス欠になるんだ


▲新幹線で移動。駅で切符を購入したかな？ キセルはダメよ


◀真犯人を追って名古屋まで来た。画面上部に見えるのは名古屋城、金の鯱

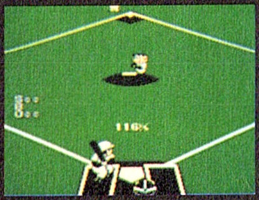

▶大阪市。恐そうなおじさんがウロつく中を屈託のない笑顔で歩く「いがわ」くん

近距離なら自動車、遠距離なら新幹線・高速船・飛行機を有効に使いわけて全国7都市をかけめぐらなければ真犯人はみつからない。がんばれ「いがわ」くん！

追って追われて逃げまくれ

このゲームは単なるRPGじゃなくアクション、シューティングも数多く含まれているんだ。中でも厄介なのが警察官。キミは真犯人を見つける前に、逃亡者でもあるワケなんだよね。つかまる前につかまえろ！


◀まずは自宅に置いてある車で移動。ところが車で移動してるとパトカーが出てきて追跡されてしまうのだ


◀名古屋では草野球に参加することができる。打者一人との一回勝負。このゲームに勝つと展開が有利になるかもよ


◀警官とのシューティングシーン。警官の警棒に当たるとLPが減少してしまうのだ。うう……俺は犯人じゃないのに……

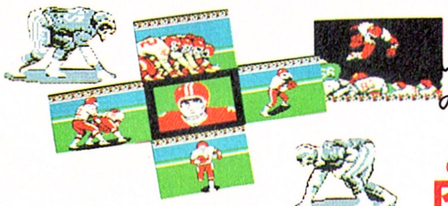


／ケイ・アミューズメントリース／11月発売／￥5500



TOUCH DOWN FEVER
タッチダウンフィーバー

NEW SOFT STREET



20世紀が生んだ最高のスポーツ。歴史は浅いが、人気は高い。アメリカンフットボールのワンダフルなゲームが、もうすぐ登場だ。「10 YARD FIGHT以来、どーしてアメフトゲームが出ないの？」との声に見事応えくれたかどーか？　まずは世界が注目してる第一報をお届けしよう。

肉体と知恵が激突する現代スポーツの華

アメフト豆知識

●攻撃と守備にわかれて戦う。敵陣にボールを持ち込めば、得点になる。ただし続けて攻撃できるのは4回まで。その4回以内の攻撃で、10ヤード以上進むと、改めて1回目の攻撃をすることができる。これを1st DOWNという。攻撃方法は2種類。ラグビーのようにボールを持って走る方法と、バスケットボールのように敵陣深くにいる味方にパスする方法がある。ランプレーは、少ない距離しか稼げないものの確実な作戦。また、パスプレーは大型攻撃ができるものの失敗の可能性も高い。これらの攻撃法をとりまぜるのが、いわゆる"作戦"の中心となる。対して防御側は敵の行動を読む。これもまた大事な"作戦"。

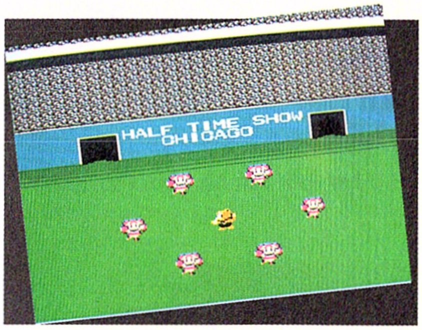
考えることがいろいろあるからゲームが楽しい

アメリカンフットボールのポジションの要ＱＢのヘルメットの中には、小型スピーカーが内蔵されているという。ベンチにいるヘッドコーチの作戦の指示をトランシーバーで聞くためだ。それほどにアメフトは、科学的で頭脳・作戦を重んじるスポーツなのだ。

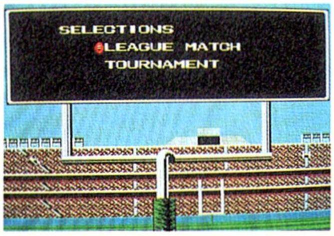
さて、「タッチダウンフィーバー」。

このゲームは、プレイヤーのコントロールはもちろん、パス、ラン、キック作戦によって好みの陣型を組むことができる。その数は100以上。本物のアメフトをやっているような敵との駆け引きを楽しめるのが魅力だ。１回ごとに状況が違うから、飽きない。そしてその中で、"自分なりの攻撃パターンを見つける"のは、このゲームのもうひとつの楽しみでもある。

スピーディーな試合展開、滑らかな画面内の選手の動き、とりあえずアメリカらしさが伝わるグラフィック。アメリカンフットボールにちょっとでも興味がある人なら、チェックしておきたいゲームだ。ルールを知らない人は衛星放送を見て勉強しよう。



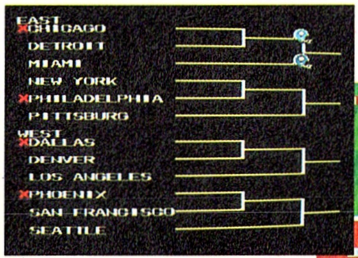
振りむくな！後を見るな！
少しでも速く、一歩でも前へ!!



◀全部で12チーム。リーグ戦とトーナメントの2通りのプレイモードがある



▲フォーメーション選択の画面。各攻撃ごとにこの画面になる。よくＴＶで"円陣"を組んでるのを見かけるが、あの時あの人たちは、多分こんなことを話し合ってるんだ



▶アメリカ主要都市の名は、各チームの本拠地を意味している



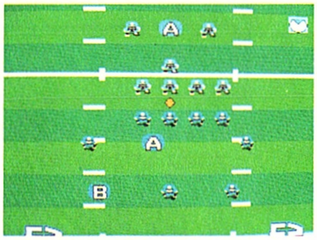
▲得点表示がおしゃれ



▲勝てば栄光の汗

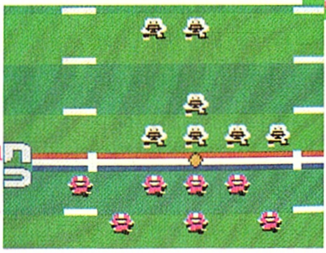


▲やった。1st Downだ



◀A・Bのどちらかのボタンを押してパスの方向を決める





▶フォーメーションが組まれた。敵のスキをつく攻撃ラインを瞬時のうちに描かなくては……



▶負ければくやしい涙

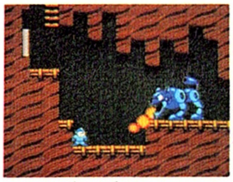
ロックマン2

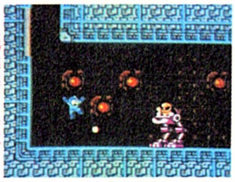
■カプコン　■12月発売予定
■¥5800(予価)　■カセット

小技・大技指がうなるぜ！　名作「ロックマン」の復活

アクションゲームの最高峰！　とアクションゲームファンから熱烈な支持を受けに受けまくったロックマンの続編。その名もズバリ。「ロックマン2」だ。名前の通り(？)、前作は1Mだったのに対し、今回は2M。2倍楽しくなってくれるだろうか？　全国のファンから寄せられた公募キャラクターもわんさか。斬新なアイデアをギュッと詰め込んでこの冬だ。


◀躍動感あふれるキャラ


◀攻撃方法も多彩だ


◀元気だぜロックマン！と思わず声を掛けたくなるような——このシリーズ。あのきびきびした動きが復活するんだ。ボスキャラが計算しつくされてまーす

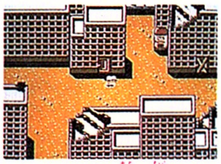
ファミコンジャンプ

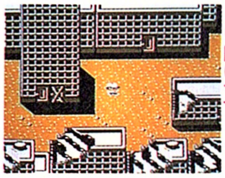
■バンダイ　■12月発売予定
■¥6500　■カセット

夢のような有名キャラ勢ぞろいゲーム。たまりません

ジャーン！　ファミコンジャンプ英雄列伝である。主人公である君は、週刊少年ジャンプのキャラクターたちの住む〝ジャンプワールド〟を旅することになった。城や町には、翼、ペガサス星矢、孫悟空、ケンシロウのスーパーヒーローとともにだ。こんな楽しみメッタにナイ!!ゲームの進み方の基本はRPGだが、アクションシーンもたくさんあるっ！


▲ここがジャンプワールド


▲いくつもの町や村が…


◀冒険はつづく！


◀さて、これからは？

燃えろ!!プロサッカー

■ジャレコ　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

ゲーセン感覚！トラックボール対応のサッカーゲームだ!!

〝燃えろ!!〟シリーズにサッカーが加わるぞ。野球同様リアルなグラフィックが魅力だ。トラックボール(別売)はホリ電機から発売の予定。

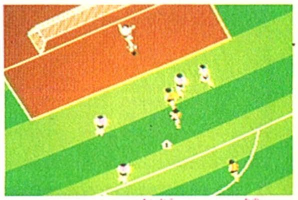


▲2PにはもちろんVSモードもあるぞ



▲3種類のゲームモード(除・VS)が設定されている


▲イベント画面がなかなかリアルなのだ


▲トラックボール対応ってのが楽しみ

ディジャブ

■ケムコ　■11月下旬発売予定
■¥9800　■カセット

アメリカで人気のハードボイルドAVGなのである

主人公がトイレの中で目覚めるシーン（一応、ハードボイルドです）からゲームは始まる。目覚めたとき、すでに主人公の記憶は失われている。プレイヤーは自分が〝誰〟であるかさえ知らぬままゲームを始めなければならないのだ。試行錯誤を繰り返し、少しずつ手がかりを、情報を集めていく。除々に自分の置かれている状況がわかってくる。どうやら、何者かによってワナにはめられたようなのだ。殺人事件の犯人として警察に追われ、謎の殺し屋に命を狙われる。そして……。

ディジャブは、大人にも楽しめるハードボイルドタッチの本格的AVGなのだ。もともとはアメリカでヒットしたパソコルAVGだけあって、ゲームストーリーもなかなか凝っている。ゲームの舞台となる1940年代をイメージしたというグラフィックもなかなかシブイぞ。ほかには、カーソルによるコマンドだけでゲームを進めるってのも大きな特徴かな。バッテリーバックアップされているからセーブ、ロードは簡単確実だし、プレイヤー登録も3人まで可能となっている。¥9800はちょっと痛いけど、AVGファンは見逃せないゲームなのだ。


▲ゲームはこのシーンから始まる。ドアの向こうで彼を待つのは……



▲タイトル画面シブイでしょ


▲操作は全てカーソルを使用


▲判断を間違うと……

半熟英雄

■スクウェア ■12月上旬発売予定
■¥5800 ■カセット

シミュレーションゲームの新しい遊び方なのかも

「半熟英雄」はリアルタイムで移動・戦闘を行なうＳＬＧだ。数字や記号に頭を悩ますんじゃなくて、指示通りに動く配下の将軍をボーッとながめて遊べるのが特徴だ。いつもは卵の姿をしている怪物も貴重な戦力。マップ内の城すべてを攻略すれば勝ち。新しいぞ!!



▲大陸の全体マップ。左下のカコミを移動させて、その部分の拡大マップを見てると……



▲地形は、草原・海・森林・城・ダンジョンなど13種類。敵と遭遇すると戦闘シーンに



▲Ａボタン連射で攻撃力回復



▲毎月様々なイベントが…

遊メイズ

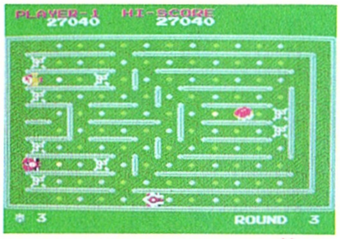
■タイトー ■11月発売予定
■未定 ■ディスク

シンプルなゲームはやっぱりいい。100面クリアを狙え！

ドットイートタイプ。つまり「パックマン」みたいに画面内のドットをパクパクと、キャラクターが食べていくゲームのことを、業界の人たちは、こう言う。ところで「遊メイズ」は、まさにそのドットイートタイプなんだ。単純なゲーム性ながらアイテムの設計がバッチリなので、今ドキのオモシロサが満載。手軽に楽しもう。



▲アーケード版ではレイメイズの名だった



▲スピードをコントロールしながら進め！

ファミリークイズ

■アテナ ■11月29日発売予定
■¥5800 ■カセット

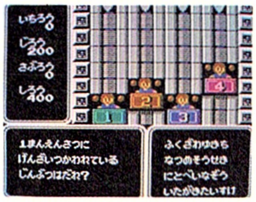
TVのクイズ番組の出場者になったみたいな気分がする

本格的クイズゲーム。そうクイズ一本槍で押しまくる明快なゲームである。問題数は1000問以上!! 1～4人で遊べるんだ。

クイズは三者択一式。ＴＶのクイズ番組風に出題され、解答者席が上がったり下がったり、パネルを使ってプレイしたり……といろいろ工夫が凝らされている。よーするに、知識だけじゃダメ。クイズで「勝つ」ための作戦や駆け引きも重要なわけね。



▲お兄さん。クイズしない！



▲懐しのアップダウンクイズか!?

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］お待っとさん、各社お正月ゲーム。

任天堂はスーマリ３で押し切り、コナミはグラディウス２に㊙のＲＰＧ、ハドソンは桃太郎電鉄だとか……で、残るメジャーのメーカー某社のお正月ソフト、な～にが出るんかなぁと。

おっと、かの某社ね。当然例の野球ゲームの新年バージョンはでそうよね。あと、何かあんの？

ムハハハ……君だけに教えよう、ファンタジー系のシミュレーションが１本。そしてデビルマンのキャラクターゲームが１本。さらに、かの超能力青年のエスパー清田くんを題材にしたゲームが１本。その他ドンドンと勝負してくるって噂でおまんねん。噂ですけど。

ひえっ！ すっごいよねぇ。そんなに出すんだ……好不調の差がなくて、あたりばっかだといいね！

うむ、やっぱお正月はこのメーカーにがんばってもらわないとなぁ……。しかし、だ、ジョイくん、スーマリ３が¥6500、ＦＦ２も¥6500、２本合わせて¥13000というお値段、こりゃエグイぜ。わたしゃ絶対定価じゃ買わないつもり。ガキのお年玉をふんだくろうなんて……あんまり言えないけど……でも高すぎる！

う～ん、まぁ中味の方がそれにともなってくれればねぇ、いいんじゃないかとは思うけど。でも単なる値上げだったら、友達の借りてやることにしよ……でした。

SCHEDULE 新作スケジュール表 famicom

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
9月2日	C	ファミコン名人戦	SNK	¥5900
9月2日	D	魔塔の崩壊	ポニーキャニオン	¥3000
9月13日	C	マニアックマンション	ジャレコ	¥5500
9月13日	D	キック&ラン	タイトー	¥3300(予)
9月16日	C	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900
9月16日	C	コナミックスポーツ イン ソウル	コナミ	¥5500
9月21日	C	ドナルドダック	コトブキシステム	¥5800
9月21日	C	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
9月27日	C	8 EYES	セタ	¥5800
9月30日	C	VIVA Las Vegas	EPIC SONY RECORDS	¥5900
9月30日	C	大戦略	ボーステック	未定
9月30日	C	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	¥5800
9月下旬	C	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ	未定
10月14日	C	コブラ コマンド	データイースト	¥5800
10月21日	D	ダンディー	ポニーキャニオン	¥3000
10月23日	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	¥6500
10月中旬	C	燃えろ!!ジュニアバスケットTwo on Two	ジャレコ	¥5500
10月下旬	C	三国志	光栄	¥9800
10月下旬	D	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	¥3300(予)
10月下旬	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900(予)
10月下旬	C	魁!!男塾	バンダイ	¥5800(予)
10月下旬	C	アメリカ大統領選挙	ヘクト	¥9800
10月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険なふたり(前編)	データイースト	¥3300
10月下旬	D	なんきんのあどべんちあ	サン電子	未定
10月	C	源平討魔伝	ナムコ	¥4900
10月	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
10月	D	ビッグチャレンジ ドッグファイト スピリット	ジャレコ	¥3200

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
11月1日	D	VSエキサイトバイク	任天堂	¥2500
11月29日	C	ファミリークイズ	アテナ	¥5800
11月上旬	C	ザ・ブラックバス2	ホット・ビィ	¥5800(予)
11月下旬	C	ディジャブ	コトブキシステム	¥9800
11月下旬	C	サンダーバード	パック・インビデオ	未定
11月下旬	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	¥5900
11月下旬	C	東方見文録	ナツメ	¥5500(予)
11月下旬	C	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	¥5900
11月下旬	FT	ベビーキョンシーアミダ大冒険	バンダイ	¥4900(予)
11月下旬	D	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300(予)
11月下旬	C	エイリアンシンドローム	サン電子	¥5500
11月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険なふたり(後編)	データイースト	¥3300
11月下旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5500
11月下旬	C	中島悟のF-1ヒーロー	バリエ	¥5900
11月	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
11月	C	西村京太郎のブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
11月	D	遊メイズ	タイトー	未定
11月	C	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
11月	C	中国占星術	ジャレコ	未定
11月	C	タッチダウンフィーバー	ケイ・アミューズメントリース	未定
11月	D	サムライソード	カプコン	¥3300
11月	C	プロ野球?殺人事件!!	カプコン	¥5900
11月	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
11月	C	貝獣物語	ナムコ	未定
12月2日	C	桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
12月9日	C	ゴジラ	東宝	¥5800
12月10日	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月23日	C	ファイティングロード	東映動画	¥6200
12月上旬	C	突然マッチョマン	ビック東海	¥5500
12月上旬	C	トップライダー	バリエ	¥9800(予)
12月上旬	C	ZOIDS 2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
12月上旬	C	ファイナルファンタジーII	スクウェア	¥6500
12月上旬	C	ストライダー飛竜	カプコン	¥5900
12月上旬	C	'89電脳九星占い	インダクションプロデュース	¥9800
12月上旬	C	半熟英雄	スクウェア	¥5800
12月中旬	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	¥5800
12月中旬	C	ロックマン2	カプコン	¥5800
12月中旬	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5900
12月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
12月	C	アキラ	タイトー	未定
12月	C	松本亨の株式必勝学2(仮称)	イマジニア	未定
12月	C	忍者龍剣伝	テクモ	¥5500
12月	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	¥6500(予)
12月	C	トムソーヤの冒険	セタ	未定
12月	C	殺人倶楽部	セタ	未定
12月	C	里見八犬伝	SNK	未定
12月	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	未定
12月	C	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	仮面ライダーBLACK	書きかえ中	ドンキーコングJr.	9月9日	ビッグチャレンジ柔道選手権	11月15日	VSエキサイトバイク
書きかえ中	風雲少林拳2	書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II詰将棋	9月23日	バーガータイム	未定	アイスクライマー
書きかえ中	ぼくってウパ	書きかえ中	ファイヤーロック	10月4日	爆闘士パットンくん	未定	エッガーランド入門編(仮称)
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(後編)	書きかえ中	リサの妖精伝説	10月4日	パチコン		
書きかえ中	ファイナルコマンド赤い要塞	9月9日	Mr. GOLD	10月4日	シルヴィアーナ		
書きかえ中	亜空戦記ライジン	9月9日	コナミックアイスホッケー	10月18日	コナミックテニス		
書きかえ中	ムーンボールマジック	9月9日	ラジカルボンバー地雷くん	11月1日	魔塔の崩壊		

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

64年以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月下旬	Ⓒ	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600
1月	Ⓒ	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト	¥5800
1月	Ⓒ	ウルティマー聖者への道ー	ポニーキャニオン	未定
1月	Ⓒ	赤龍王	サン電子	未定
1月	Ⓒ	電撃ビックバン	ビック東海	未定
1月	Ⓒ	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	未定
1月	Ⓒ	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
1月	Ⓒ	帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
1月	Ⓒ	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
1月	Ⓒ	天地を喰らう	カプコン	未定
2月10日(予)	Ⓒ	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
2月	Ⓒ	ホームランナイター	データイースト	未定
2月	Ⓒ	スーパースタープロレスリング	日本物産	¥5500(予)
2月	Ⓒ	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	Ⓒ	トム・ソーヤ シンドローム ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
	Ⓒ	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	Mからの挑戦状	トーワチキ	未定
	Ⓒ	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	Ⓒ	究極タイガー	タイトー	未定
	Ⓒ	ザ・ゾンビ(仮称)	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	パチ夫くん2(仮称)	ココナッツジャパン	未定
	Ⓒ	百鬼夜行	ユース	¥5900
	Ⓒ	ウィザードリィII	アスキー	未定
	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	未定
	Ⓒ	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	Ⓒ	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	Ⓒ	ファンタジー ファンタジーII	ボーステック	未定
	Ⓒ	メタルスレイターグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	Ⓒ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	Ⓒ	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	Ⓒ	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	Ⓒ	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	Ⓒ	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	Ⓒ	ガデュリン	セタ	未定
	Ⓒ	燃える!お兄さん	東宝	¥5800
	Ⓒ	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	Ⓒ	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPIC SONY RECORDS	未定
	Ⓒ	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	Ⓒ	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	テーピーソフト	未定
	Ⓒ	マルサの女	カプコン	未定
	Ⓒ	ウイロー	カプコン	未定
	Ⓒ	スウィートホーム	カプコン	未定
	Ⓒ	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	未定
	Ⓒ	暗黒神話	東京書籍	未定
	Ⓒ	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	Ⓒ	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	Ⓒ	明治維新	ユース	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	Ⓒ	ゲバラ	SNK	未定
	Ⓒ	キャプテンED	CBSソニー	未定
	Ⓒ	ロードマン	東京書籍	未定
	Ⓒ	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
	Ⓒ	Might and Magic	学研	¥5900

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
9月14日	エイリアンクラッシュ	ナグザット	¥5200
9月23日	魔境伝説	ビクター音楽産業	¥5200
9月23日	ガイアの紋章	NCS	¥5500
10月14日	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900
11月18日(予)	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	¥4900
12月9日	スペースハリアー	NECアベニュー	¥6700
12月	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900
12月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
12月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
12月	YAKSA 神武伝承	ビッグクラブ	未定
12月	ハニー イン ザ スカイ(仮)	フェイス	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ネクタリス(仮)	ハドソン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	リアルボクシング(仮)	ナグザット	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
9月1日	スポーツ・パット・サッカー(パット付)	セガ	¥9800
9月1日	熱球!!甲子園	セガ	¥5500
9月23日	孔雀王	セガ	¥5800
10月1日	ダブルドラゴン	セガ	¥5500
10月1日	R-TYPE	セガ	¥5800
10月8日	ボーグマン	セガ	¥5500
10月8日	アウトラン3D	セガ	¥5500
10月15日	イース	セガ	¥5800
11月5日	ランページ	セガ	¥5500
11月12日	バトルウィング	セガ	¥5500

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●インダクションプロデュースから、占いソフト「'89電脳九星占い」の発売が決定。「開運暦」で有名な神宮館の九星占いをもとにした変わりダネソフトです。

●CBSソニーの「キャプテンED」はワープを多用したシューティングゲームをメインに、アクション・アドベンチャーシーンもプラスされたジャンル・ミックス・ソフトになる予定です。

●ホット・ビィの新作を2つ紹介。まず「ザ・ゾンビ」(仮称)。ゾンビの大群からの脱出をテーマにしたホラーシミュレーションです。もうひとつは「妖怪大戦」。こちらは西洋の妖怪と東洋の妖怪の戦争(?)シミュレーションゲームとのこと。ま、ユニットが妖怪になった変わり種のゲームといえます。期待しましょう。

●ビー・ピー・エスでは、「スーパーブラックオニキス」の次作としてRPG+シミュレーションのゲームを企画中とのこと。

●ジャレコから新作2本。ビッグチャレンジシリーズの「ドッグファイト」はタテスクロールのシューティング、「ガンファイター」は横スクロールのガンファイトアクションになるぞ。

●「ウルティマー聖者への道ー」が来年の1月に発売決定(予定?)詳細は次号で。

●パチ夫くん2(仮)は前作の新装開店(?)バージョンになるとのこと。最新のパチンコ台が登場するのだ!!

CALENDAR 9/2〜9/16

9	
2 (金)	ファミコン必勝本Vol.18発売 Ⓒファミコン名人戦（SNK）発売 Ⓓ魔塔の崩壊（ポニーキャニオン）発売
3 (土)	
4 (日)	
5 (月)	
6 (火)	
7 (水)	
8 (木)	
9 (金)	
10 (土)	
11 (日)	
12 (月)	
13 (火)	Ⓒマニアックマンション(ジャレコ)発売 Ⓓキック&ラン（タイトー）発売
14 (水)	
15 (木)	
16 (金)	ファミコン必勝本Vol.19発売 [FS]イース必勝ガイドブック発売 Ⓒ霊幻道士（ポニーキャニオン）発売 Ⓒコナミックスポーツ イン ソウル（コナミ）発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

4年に1度のオリンピックがやってきた！ ファミコンにもオリンピックがやってきた!! 「コナミックスポーツ イン ソウル」。この秋は、これでオリンピック気分にドップリ浸るのがナイスですね。実可子ちゃんや聖子ちゃんに負けずに、キミもゲームの金メダリスト目指せ!!



次号は「貝獣物語」「アキラ」の2大特集だ。「スーパーマリオブラザーズ3」、「ファイナルファンタジーII」、「源平討魔伝」の続報もバッチリね。「イース」はQ&Aでキミの悩みに答えるぞ。ますます快調、小説「ウィザードリィ」もお見逃しなく、で、次号Vol.19の発売日は……

9/16金曜日発売 オールカラー

●定価250円

編集後記

怪物ファンにいいお知らせ。これまでTVゲームに登場した怪物を集大成した「怪物イラスト大事典」をただいま企画中！おなじみ北枕獲先生の監修で年末にはでます。たぶん。めいっぱい期待しててください。（井）

9月って、わりと好きな月なんだ。ヒラ坊に言わせれば、夏の終りで一年の中で一番悲しいってことになるけどね。ま、それはともかくとして、オリンピック用にBSチューナーが欲しい今日この頃です。（ハルク）

ボクは意外と言葉遣いにウルサイ方で、敬語とかも言おうと思えばスラスラ言えちゃう人なんです。でも、それを中和するかのようにエッチなことも随分言ってしまってるので、けして上品な人物とはいえません。（ヒラ坊）

小・中学生の頃は背が低いのが悩みで、よくつま先立ちで歩いたり、バスの中で立っていたりしたんだけど、今ではハイヒールがなんとなく好きになれなくて、ペチャンコな靴ばっかり。不思議ですね。（マッキー）

ファミコン必勝本 9月16日号 Vol.18

EDITORS／井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF／レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナローブスタジオ 北園政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 保坂靖一 高城正顕 捧綾
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000
ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。

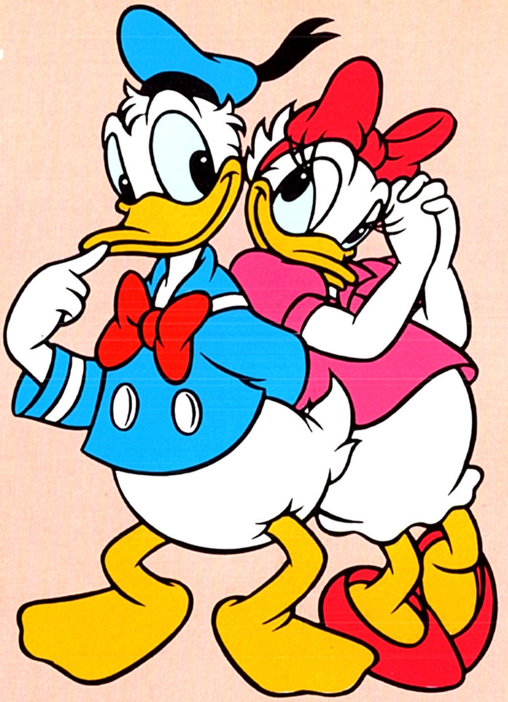
昭和63年9月16日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237 （営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27803－9／16
Printed in Japan

KEMCO

みんなのアイドル ドナルドダックがゲームになった!!

みんなもよく知っている、あの愉快なドナルドダックがくり広げるおもしろさとコミカルな6つのゲームシーン。お楽しみはこれからだよ!!



イタリアの美しい風景をバックに、
とんだりはねたり、ハラハラドキドキの６つのゲームだよ。
みのむし、くつなげ、ホッピング、おとしっこ、ピザはこび、かわとびの６つ、どれもこれもおもしろさ100%。
それにデイジーダックや、やんちゃなおいっ子ヒューイ、ルーイ、デューイも一緒に登場しま～す。



絶賛発売中!!

DONALD DUCK

© 1988 The Walt Disney Company

9/22 発売!!
5800円

真田十勇士

家康打倒の命につき幸村参上!!

徳川家康の天下取りの野望を打ち砕く命を受けた真田幸村。十勇士を捜し出し、一刻も早く家康を討ちたい。キミが幸村となって使命を果たしてくれ。お頼み申すぞ!!



テレフォンサービス

札　幌 011-221-2698	大　阪 06－229-3258
仙　台 022-221-8195	呉　0823-24-9999
東　京 03－242-3401	松　山 0899-45-0346
名古屋 052-581-2340	福　岡 092-471-0700

ケムコソフトの新作情報が聞ける。

コトブキシステム株式会社

本　社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル638号区 〒100
呉事務所　広島県呉市中通2丁目1番26号 〒737 TEL (0823)21－3300

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



9月16日号
昭和63年9月16日発行
第3巻第18号(通巻55号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03(239)0237
定価 250円
雑誌 27803-9/16 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan